OLD GAMERS HISTORY

1987年～1991年

VOL 9 シューティングゲーム 最盛期編



テレビゲームが最も輝いていた時代へロックオン

ダライアス・R-TYPE・グラディウスⅡ
ガンヘッド・雷電・メタルブラック
TATSUJIN・ドラゴンスピリット

時代を駆け抜けた名作が
21世紀の世界によみがえる

メディアパル

OLD GAMERS
HISTORY

OLD GAMERS HISTORY

VOL 9 シューティングゲーム 全盛期編

I·N·D·E·X

シューティングゲームの歴史
1987年～1991年 全盛期編

最盛期の先には格ゲーの影が見えていた



この時期、大型筐体からテーブル筐体まで、シューティングゲームは常にゲームセンターの主役として君臨していた。

1987年から1991年の5年間はシューティングゲーム（STG）にとってまさしく全盛期であり、大作が立て続けに発売され、ゲーム性が確立されていった時代である。この時期に発売されたタイトルをざっとあげていくと『ダライアス』『R-TYPE』『究極タイガー』『グラディウスII』『雷電』など、アーケードゲームだけをとってみても、その凄さが分かる。80年代半ばから一般的になっていった自機のパワーアップは急速な発展を遂げ、メイン武器にサブ武器と複数の武器を装備し、



家庭用ハードではキャラバンシューティングの舞台となったPCエンジンの躍進が目立ち、多くのオリジナル作品が発売された。

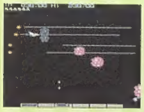
それぞれに複数の攻撃方法があるうえ、それがパワーアップするという図式が完成していった。

さらに縦シューと横シューのゲーム性の棲み分けがハッキリしていったのもこの時期の特徴。縦シューはボンバー搭載が一般化し、敵の攻撃は弾が速くWAY弾を中心としたものが主流で、対地・対空撃ち分け式は廃れていった。横シューは爽快感よりも緻密なゲーム性を持つものが本流となっており、パターンを突き詰めて攻略していく、いわゆる覚えゲーが急速に増えていった。また、体感ゲームの流行から奥スクロールの疑似3DSTGも数多く発売され、1991年にはついにポリゴンを使用した3DCGによるシューティングゲームが発売されている。

テレビゲームにおける最大コンテンツであり続けたSTGだが、この時期から特にアーケードで問題化している。それは同ジャンルのゲームが他のジャンルのものよりプレイ時間が長時間になりやすいことで、マニアがハイスコアを目指して何周もプレイをし続けた結果、お店のインカムが極端に低くなってしまったのだ。その対策としてメーカーは難易度を高くしたり、装備やプレイ時間によって難易度をあげていく、いわゆる「ランク」（難易度ランク）を搭載した作品を発売した。しかし、結局マニアにとって難易度は足かせにはならず、初心者は難しすぎる作品から離れていった。さらに1991年には『ストII』が発売され、STGの先行きはさらに不透明感を増し、暗雲が立ちこめていくのであった。

横シュー御三家

歴史的に意義の大きかった横シュー3作『グラディウス』『ダライアス』『R-TYPE』をまとめてこう呼ぶ。どの作品をとっても完成度の高さは折り紙付きで、業界に与えた影響力は計り知れない。それに対し縦シューは代表作が絞りきれず、未だにこの議論に結論は出ていない。候補となる作品には『ゼビウス』『スターフォース』『究極タイガー』『ツインビー』『首領蜂』などがあげられる。これればかりは生まれた年代や好みの問題があり、どれが正解とは言い切れないが、いずれも歴史に残る名作であるのは間違いないであろう。









自機の装備による難易度ランクの上昇が顕著な『パロディウスだ!』。最もランクの上がる装備はスピードアップである。

シューティングゲーム用語解説

縦シュー・横シュー
それぞれ縦スクロールシューティングゲーム・横スクロールシューティングゲームの略であるが、たとえ上下にスクロールするステージがあってもサイドビューのものは横シューと呼ばれる。

切り返し
自機を狙って発射される弾を横方向に動きながら引きつけ、その後斜め上方向などに移動してかわす手法。縦シューでは基本的なテクニックになっている。

WAY弾
自機や敵の弾で扇状に広がって飛ぶものをこう呼ぶ。弾数が偶数の場合は中心が死角となるが、中には偶数と奇数のWAY弾を交互に撃つというボスも存在する。

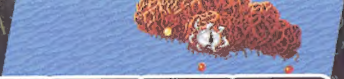
連射
昔のゲームではプレイヤーが手で連射（略して手連）を行っていたが、近年では連射といえばゲームデフォルトのオート連射か、パッドやコンパネに付けられた連射装置を指すことが多い。

ボンバー
発音的にはボマーが正しく、本来の意味は爆撃機・爆撃手である。シューティングゲームでは、自機から投下され広範囲を攻撃する爆弾状の武器のことを指す。作品によって呼び名は異なるが本書では基本的にボンバーで統一。初出はATARIの『スターシップ1』やウィリアムズの『ディフェンダー』など諸説あるが、現代的な意味でのボンバーは『タイガーヘリ』によって初めて実現された。

OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー







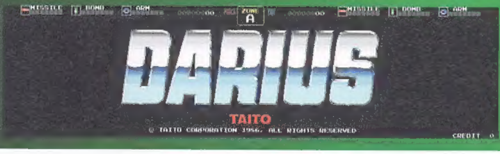
1987年







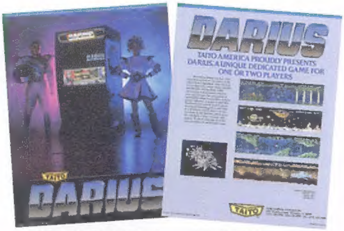
全ての面において高い完成度を誇る奇跡的作品



ダライアス

調整を繰り返し発売バージョンが完成

『ダライアス』がプレイヤーに初めてその姿を見せたのは、1986年のAMショーのことである。同時に出展されていたゲームにはセガの『アウトラン』やコナミの『ウェック・ルマン24』などがある。また、この出展バージョンは実際に発売されたバージョンとは内容が異なっていて、正式版では没になったボスが登場するほか、BGMがステージ中とボス戦共に1曲ずつしかなかったり、敵の耐久度が低くスクロールスピードが速いなどの特徴があった。その後、調整を加えたロケテストバージョンが稼働を開始し、最終的にゲームバランスが改善された正式版が1987年の2月頃からゲームセンターに導入された。

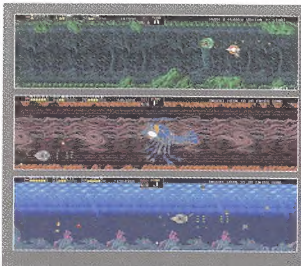


アメリカでも発売されていたが専用筐体は驚きのアップライトタイプである。

本作の特徴はなんといってもモニター3画面分の巨大なフィールドで、このつなぎ目のない画面は、モニターの映像をハーフミラーによって映し出すことで実現。筐体も画面に合わせて大型化しており、ベンチシートは大人が2人ゆったり座れるもので、ボディソニックが内蔵されている。

本来はこのような巨大な画面はページ右下のようなレースゲームなど、迫力重視のゲームに使用されるべきである。それを本作は自機の小さなシューティングゲームとして成立させ、かつ大味にならない優れたゲーム性をも持たせた。そして、ゲームセンターで本作が稼働を始めると、その評価はうなぎ登りとなり、この年の第1回ゲーメスト大賞に『R-TYPE』『アウトラン』『アフターバーナー』らの強豪を抑えて、見事輝いたのである。


専用の大型筐体で発売された。この筐体はヘッドホン端子が標準装備で、シートにはボディソニックが内蔵されるなど音にもこだわったものである。


比較的オーソドックスな横シューだが、3画面分の広さがあるため独特のゲーム性を持つ。ステージの最後には必ずボスが登場し、これを倒せば次のステージを2ルートから選択可能だ。

シリーズ作品

ダライアスエキストラバージョン	AC
ダライアスII	AC・MD・SS・PS2
ダライアスツイン	SFC・PC
ダライアスフォース	SFC
ダライアス外伝	AC・PS・SS・etc.
Gダライアス	AC・PS・PS2・PC
ダライアスバースト	PSP
ダライアスバースト アナザークロニクル	AC
ダライアスバースト セカンドプロローグ	AC
ダライアスバースト クロニクルセイバーズ	AC



世界で初めてマルチスクリーン方式を採用した業務用ゲーム『TX-1』(1983年)と、翌年発売されたアッパーバージョンの『TX-1 V8』。単純にモニターを3台ならべた形で、画面の継ぎ目が目立ってしまう欠点もあった。



DATA ダライアス

メーカー/タイトー
発売日/1987年2月

定価/―円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	600円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PCE版はCD-ROM版とHuCARD版があり、後者はバーチャルコンソールで配信されている。GBA版はかなり厳しい移植状況だ。

※…AC版の発売日

腕に自信がなければ武器はミサイル1択



アイテムを取ればショット（赤）、ボム（緑）、アーム（青）と対応した部位がパワーアップ。それぞれ8個取得で次の段階になる。

ここからはシステムの話を中心にしていこう。本作では特定の色の付いた敵を倒すことでカプセルが出現。取得すると赤はメインショット、緑はボム、青はアーム（バリア）がパワーアップしていく。同色のカプセルを8個取得すると武器の段階が上がり、メインショットはミサイル→レーザー→ウェーブに、ボムはシングル→ツイン→マルチへ、アームはノーマル→スーパー→ハイパーへとそれぞれパワーアップする。同段階の中でもミサイルは単装から2連装→3連装になり、ボムも見た目は変わらないが当たり判定が大きくなっていく。また、アームは既に装備されている際には取得ごとにノーマルは1、スーパーとハイパーは2の耐久度が蓄積されていく。

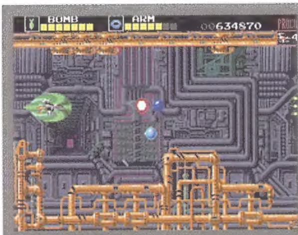
これらパワーアップは非常に長期的なもので、例えばアームがハイパーになるには（ルート選択にもよるが）1面からアイテムを取り続け、後半の面になってようやく達成できるほど。そのためミスをしてパワーダウンしてしまうと、上手く復活しても最高段階には到達できなくなってしまうことも多い。それゆえに本作は1回のミスでゲーム終了になるライフ制（ライフ=アームの残量）と考えたほうがいい。

また、ステージが非常に横長なのに対し、画面に同時に存在できる弾数が少ないため、自機が画面後方に位置していたり敵に弾が当たらないと弾切れを起こしやすい。特にメインショットの段階がレーザーに上がると敵を貫通する仕様上、弾切れが激しく、非常に弱体化してしまうことになる。

ステージ（ゾーン）は全7面でエンディングとなり、ザコ戦から最後にボス戦があるというお馴染みタイプだが、クリア後にはルートの分岐があるのが最大の特徴。これによりプレイヤーは任意にゾーンを選択でき、自分の腕に合わせたルートを進んでいくことができる。また、ラスボスはゾーンによって5種類存在しているため、どのラスボスと戦うか決めたうえでルートを決める方法もあった。



ボスを倒した後は画面の上下どちらにいたかによってゾーンの分岐がある。この際画面中央にいると壁にぶつかってミスになってしまう。



ミスした場合は装備がランクの最低までパワーダウンしてしまうため復活は難しい。そのため、アームの残り数=実質的な残機とも考えられる。



当初は26ゾーンの全てに異なるボスが登場予定で、当時のフライヤーにはその名残としてビッグラジャーンヌ、ガードサベージといった没ボスが見られる。



2人同時プレイも一応は可能である。ただし、パワーアップアイテムは1人用と同じ数しか出ず、これを分け合うと圧倒的に足りなくなってしまう。

レーザー&ウェーブ



メインショットはミサイルから敵を貫通するレーザー、地形をも貫通するウェーブへとランクアップしていく。ただしレーザーが非常に弱いため、ミサイルのまま進むのが定石になっていた。

難関ゾーン



全26ゾーンの中でも特に難しいとされるのがP・L・Yの3ゾーン。ただし、その難しさの原因となっている狭い地形はウェーブで進むことによって大幅に緩和される。

ボス戦は本作最大のヤマ場



水棲生物がモチーフのボス

1～6面のボスは同じだがゾーンによって色が異なっている。

本作の最大のヤマ場はもちろんボス戦で、他のゲームと比べても耐久度が高いものが多く、長期戦になりやすい。また、基本的には1～6面はどのルートを進んでも色が違うのみで同じボスが登場し、最終面のみはゾーンによって異なるボスが登場する。これら全11体のボスの中でも記憶に残る存在であるのが4面ボスのピラニアこと「ファッティグラトン」。自機の武器が3連装ミサイルであれば何ら問題なく倒せるボスなのだが、レーザーにランクアップしていると非常に難しい存在になってしまう。その原因はレーザーの上下の幅の狭さと、貫通性能による弾切れのしやすさにより、口から発射されるピラニア弾を撃ちにくいことにある。この鬼門の存在により上級者以外はウェーブへとパワーアップすることは夢でしかなかった。

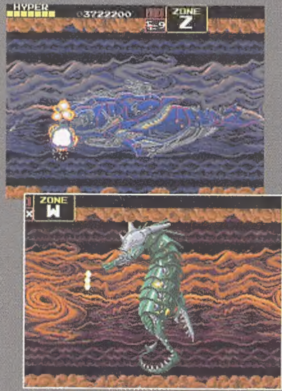


エンディングは最終ゾーンによって異なり、2人同時プレイ時にも変化がある。ちなみに上写真はYゾーン2人同時プレイ時のエンディング。

この問題を解決するために新たにエキストラバージョンが発売された。このバージョンではレーザーの威力が上がっているほか、ボスのパーツを壊した際にその分のダメージが本体にも入るようになった。これによりレーザーでファッティグラトンを倒しやすくなり、ウェーブ装備が現実的になったのだが、既に初期バージョン発売からは相当な時間が経っており『ダライアス』自体の人気が落ちて稼働状況はイマイチであった。

ラスボスの中では最高の耐久力を誇り、多彩な攻撃方法を持つクジラこと「グレートシング」と、弱そうなモチーフでありながらまともに戦うと最強と言われた「グリーンコロナタス」のインパクトが強い。グレートシングは後のシリーズでもたびたびラスボスを務め、プレイヤーを苦しめる（楽しませる）と共にシリーズの象徴的存在になっている。グリーンコロナタスは3連装ミサイルでアームの耐久度に余裕があれば、頭に張り付いて猛連射するだけで倒せる。その代わり正面から戦うとかなり強く、特にミス後のミサイル単装状態では最難関になり、これを打破するために三日月パターンと呼ばれる攻略法が研究されゲーメストで紹介された。

最終ボス

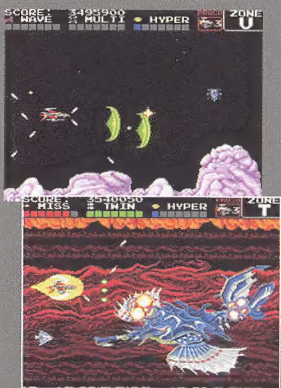


最終面のみゾーンによってボスが異なる。写真上は本作の象徴的な存在であるグレートシング。写真下は最もクリアが難しいと言われるグリーンコロナタス。



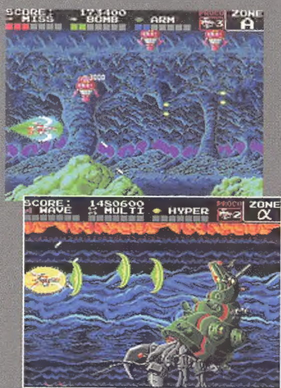
4面のボスであるファッティグラトン。レーザーで対峙すると非常に難しく、ウェーブへランクアップする際の鬼門になっている。

スーパーダライアス



PCエンジンCD-ROM²で発売された移植版。フィールドは1画面に変更されているがバランス調整によりゲーム性は損なわれていない。全アルファベットに対応した26体のボスが登場する。

ダライアスプラス&アルファ



『ダライアスプラス』（写真上）はHuCARDで発売されたが、ボスの数が減らされている。『ダライアスアルファ』はその発売記念プレゼントで、ボス戦のみをプレイする特別バージョンだ。

フライングタイガーシリーズの2作目

飛翔鮫



タイガーヘリに続く旧大戦系STG



ド派手な弾幕系とは異なり、敵弾の速さが印象に残るタイプのゲーム。南国を想起させるステージは当時の社員旅行先がヒントになっているとか。

当時、主にタイトーの下請けとしてゲームを開発していた東亜プラン。1985年にシューティングジャンルに初参戦した『タイガーヘリ』で一定の評価を得た後、1987年にその後継作として発売されたのが本作『飛翔鮫』である。ちなみに同社のシューティングとしては『タイガーヘリ』と本作の間に『スラップファイト』を挟んでいるので、本作は東亜STG第3弾ということになる。

後に「フライングタイガーシリーズ」の一作と数えられたように、本作は戦争を題材とした作品となっている。自機はショット&回数制ボンバーでの攻撃を用いるシンプルな内容で、前2作に存在したショットの射程も本作では廃止された。また、進行は縦スクロールであるが、左右の移動に合わせて横にもスクロールするシステムを採用しており、これも同社としては初の試みであった。

東亜後期の作品と比較すると難易度は比較的低めといえるが、自機の動きが遅く敵の放つ弾が速い、いわゆる速弾系のSTGであり、誰でも簡単にクリア…というほど甘いものではない。ただし、自機も最大6段階のパワーアップが可能ゆえ、攻撃力を高めれば十分応戦は可能。繰り返しプレイしていけば弾避けのコツ（切り返しが有効）が掴めるようになり全5面クリア（ゲーム自体は高次面ループ式で全機消滅まで続く）も見えてくるデザインであった。



ボンバーは回数制限付きだが、アイテムでストックを増やせる上、高火力で敵を殲滅するだけでなく敵弾を消す頼れる存在。



着陸ポイントに到達するとステージクリア。この時、ボンバーにストックがあればボーナスポイントが加算される。



2段ギミック



地上の攻撃物や戦艦などビッグサイズの敵が登場するのも見どころのひとつ。それらは外部を破壊すると中からさらに敵が出現するといった2段構えの斬新なギミックも搭載していた。

DATA 飛翔鮫

メーカー/タイトー
発売日/1987年3月

※…AC版の発売日

定価/—円

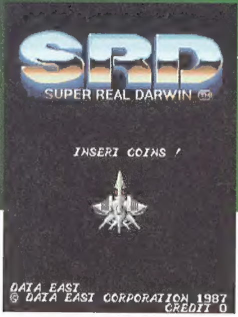
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

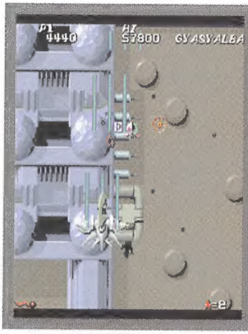
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

比較的メジャーなタイトルながら過去にX68000とFM-TOWNSに移植されたのみである。東亜プラン開発のため、『タイトーメモリーズ』にも未収録だ。

進化をテーマにしたシリーズ2作目
スーパーリアルダーウィン



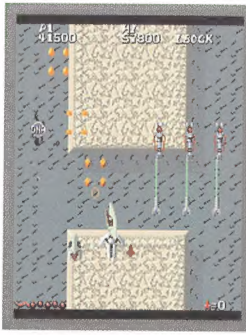
ゲームバランスは進化していなかった



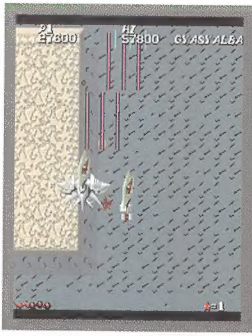
対地・対空撃ち分け式の縦スクロールシューティング。「EVOL」というアイテムを取ると自機が進化し、攻撃が強力になると同時に巨大化していく。

本作は前年3月に発売された『ダーウィン4078』の続編にあたり、同様に進化がテーマの作品になっている。自機は「EVOL」を取ることで進化していくのだが、単に武器がパワーアップするだけでなく、自機の形状も進化の段階によって変化していく。基本的に進化するほど機体が大きくなっていくため、強力なショットを撃てる機体ほど敵弾にあたりやすいというジレンマがある。

その問題点を解決する方法が突然変異であるのだが、変異の条件は様々で機体の種類や攻撃も異なる。中には特定の敵の上空を通過しただけで変異してしまうものもあるが、多くは計画的に退化とアイテム取得をこなさなければならない。手順さえ知っていれば突然変異を起こすことは難しくないのだが、当時は今と違って情報が流通しにくい時代で、知らずに遊んでいたプレイヤーにとって本作の難易度は高すぎた。いくら突然変異が売りだとはいっても、それ前提でゲームバランスを調整したことが本作最大の失敗であったと思われる。



トカゲのような敵を倒した後に出現する「DNA」を取得しておけば、ミス後にその数だけ進化した状態で復活できる。



ボスを倒した後に出現する繭はオプションのような存在で、EVOLを取ることによって自機同様に進化していく。



そのほかにはDNAや繭といった新要素も存在しているのだが、結局のところ突然変異に比べて実用性が低く、あまり機能していない。このシステムやゲームバランスの不備から、本作のプレイヤーからの評価はかなり低く、結果的にシリーズは本作をもって終了してしまったのである。

突然変異



特定の条件を満たすことによって通常の進化とは異なる突然変異形態になることができる。攻撃が強力であったり敵弾に無敵であったりとメリットは大きいが、一定時間EVOLを取らずにいると最弱状態にまで退化してしまう。

DATA スーパーリアルダーウィン

メーカー/データイースト
発売日/1987年10月

定価/—円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

メガドライブの『ダーウィン4081』は本作と前作『ダーウィン4078』を掛け合わせたような内容。本作単独の移植は実現していない。



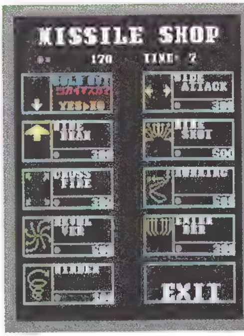
縦スクロールのファンタジーゾーン

ワンダープラネット

出回りは良くなく知名度は低め



ポップな色使いが特徴的な縦スクロールシューティング。敵を倒した際に出現するお金を拾ってパワーア[illegible]



[illegible]ビート・バリアのパワーアップが可能。複数のパワー[illegible]



地上物を破壊した後に出るアルファベットを集めることで、1UP、ショット・ボムの[illegible]が増えるといった効果がある。

左ページの『スーパーリアルダーウィン』と同時期の発売となった本作はポップな色使いと買い物システムが売りという、どこかで見たような作品になっている。ただし、『ファンタジーゾーン』と大きく異なっているのは本作が縦スクロールシューティングであること。また、対地・対空撃ち分け式であることも特徴だ。

買い物によるパワーアップであるが、これは特定の敵を倒すと落とすお金を集め、ショップに入ってパワーアップを購入するというお馴染みの形。ショップはフィールド上に配置されており、ボムで撃つことによってトビラが開く。変わっている点としてはパワーアップの系統によってショップが分かれていることがある。要はボムのパワーアップはボム専用のショップでしか買えないということなのだが、資金に余裕がある場合はここで余分に買っておきストックが可能。ストックされたパワーアップはSELECT専用のショップで使用できる。ただ、このSELECTショップはあまり数が多くなく、ストック済みのパワーアップがショップで買えなくなるということが往々に起こりえる。

本作の最大の問題点は見た目に反して難易度が高いことで、特に前半ステージから敵の攻撃が激しく、初心者はシステムを活かす前にミスしがち。序盤は簡単で買い物を楽しめ、中盤以降は徐々に難しくなるバランスであれば名作になっていたかもしれない。



個性的なB層



[illegible]ンの[illegible]ことになる[illegible]のデザインは非常に個性的。全体的[illegible]しいゲームになっている。

DATA ワンダープラネット

メーカー／データイースト
発売日／1987年10月

定価／―円

対応ハード

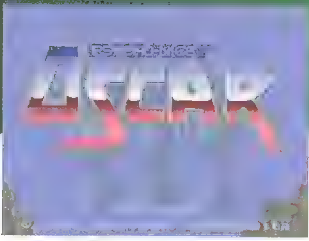
AC

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ややマイナーなタイトルで家庭用ハードへの移植は実現していない。今後アーケードアーカイブスでの配信に期待したいところだ。

グラディウス風のアクションシューティング

サイコニクスオスカー



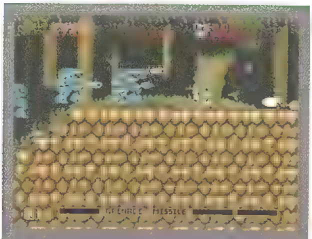
ゆっくりとしたジャンプがクセになる

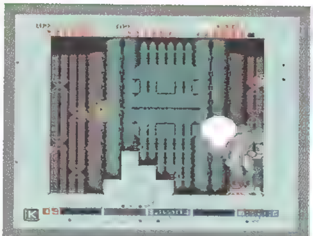


横スクロールのアクションシューティングでパワーアップは『グラディウス』方式。3つのボタンはショット・ジャンプ・パワーアップに振り分けられる

前ページの『ワンダープラネット』が『ファンタジーゾーン』のシステムを発展させたものならば、本作は『グラディウス』のシステムを使用したアクションシューティング。誰もが知っているパワーアップ形式のために、初回からスムーズにゲームに入っていける強みがあった。

ゲーム内容はロボット型の自機を操作して敵地へ突入していくというもの。8方向レバーにショット、ジャンプ、パワーアップの3ボタンで、メインショット以外のミサイルやグレネードも同じショットボタンで発射される。ロボット


パワーアップによりオプションや地を這うミサイル、投擲型のグレネードも装備可能。ジャンプはかなり緩やかでレバーにより軌道の調節ができる。


パワーアップアイテムを取り続けゲージを2周させると「ARMOR」が表示されバリアを着けられる。[illegible]

型の自機ゆえに空中を自由に移動できず、必然的にジャンプが重要になってくる。特に敵の攻撃に対してはジャンプによる回避が必須である。そのジャンプはかなり滞空時間が長いタイプで、滞空中はレバーで左右への移動が可能。また、ボタン長押しで滞空時間が延び、レバー下入れで早く着地する。

このように本作はジャンプが重要な、かなりアクションよりの作品であるが、パワーアップによる強力な攻撃で敵をなぎ倒していく爽快感もある。ライフ制+残機制のため多少の被弾にも耐えられ、そのため難易度もほどほど。分かりやすいシステムと合わせて、プレイヤーからの評価も高かった…はずであるのだが、お店への出回りはあまり良くなかった。そのため、マイナーゲームとして家庭用ハードにも移植されず現在に至っている。



ステージの最後には当然ボス戦もあり。耐久度が最高で5まで増やせることもあって、難易度はあまり高くはない。




後半は狭い地形の連続でアクション性が強まる。自機の動きはやや鈍重なため、敵の出現パターンを覚えて先制していくことが大切だ。

DATA サイコニクスオスカー

メーカー/データイースト
発売日/1987年8月

定価/──円

対応ハード

AC

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

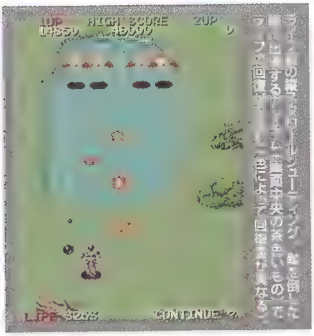
データイーストのゲームには家庭用ハード未移植のものが非常に多い。名作と呼べるものもあるだけに非常に残念なことではある。

新世代のアダムとイブを目指す

エクスターミネーション



その気になれば連コインでクリア可能



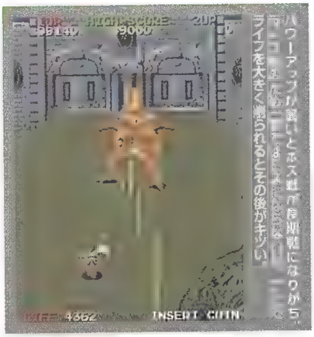
ミュータントによる人類滅亡の危機を救うべく立ち上がった主人公。その目的は囚われの女性を助け出し、現代のアダムとイブになること。そんなSFチックなストーリーの本作は人型の自機を操作して進んでいく縦シューである。

システム面ではライフ制を採用しているのだが、その上限は9999と非常に高い。ほとんどの敵が倒された後にライフ回復アイテムを出すため、画面内には常にアイテムが漂っていることになる。ただし、ライフの上限は

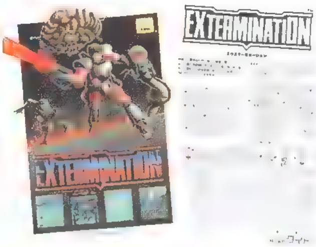


高くても敵の攻撃で受けるダメージも大きいため、それほど余裕があるわけではない。が、ライフは1クレジットの消費で3000増えるため、資金にさえ余裕があればゴリ押しも可能だ。

パワーアップは特定の敵が落とすものと、地下で入手できるものの2パターン存在。前者にはショットのパワーアップやスピードアップなどがあり、後者はESPアイテムと呼ばれる任意使用型になっている。また、ESPア



イテムは100の位の得点に応じて出現する種類が決定するのだが、これを知らないとガンが二丁持ちになる「レフトブラスター」など重要アイテムが運任せになってしまう。情報が入手しやすい現代では少し調べれば済むことだが、当時は攻略が安定しないゲームであった。このあたりが知名度の低さや移植が実現しない原因になっているのだろうか。少々もったいない話ではある。





地下への道

DATA エクスターミネーション

メーカー／タイトー
発売日／1987年4月

定価／－－円

対応ハード					
AC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

タイトーのゲームの中でもマイナーな[illegible]「タイトーメモリーズ」にも未収録。家庭用[illegible]への移植は実現していない。

シューティングゲームの新たな道を切り開いた

オペレーションウルフ



アーケードのジャンルはタイトーが切り開いた

いわゆるガンシューティングというジャンルは古くから存在しており、その存在はテレビゲーム以前のエレメカの時代にまでさかのぼる。その中でも任天堂の光線銃を使用したシリーズは、業務用では『レーザークレー』といった大型施設を実現し、店舗向けには『ワイルドガンマン』『シューティングトレーナー』などの筐体を販売していた。これらは主に70年代前半に流行していたゲームで、テレビゲームが一般的になるにつれ自然と消えていった。

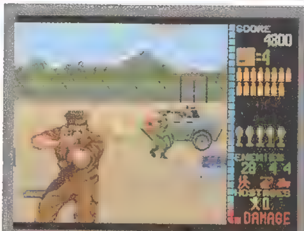
テレビゲームにおけるガンシューティングも、やはり任天堂の手によって広まり、それはファミコンの光線銃シリーズの発売により爆発的に普及していった。このシリーズは特にアメリカで絶大な人気を誇り、『ダックハント』は全テレビゲームの売り上げベスト5に入るほどのヒットとなった。しかし、業務用のテレビゲームではガンシューティングは普及せず、80年代の半ばを過ぎても、まだ未開拓の分野として市場が形成されていなかった。

そういった時代に発売された本作は日米で大ヒットを記録し、ガンシューティングのゲーム性を確立することに成功。テレビゲームの歴史を変えた作品になっている。それはちょうど大型の体感ゲームがブームになっていたことも後押しになっており、家庭用ゲーム機との差別化をはかるために、専用の大型アップライト筐体が開発され、画面前に取り付けられたマシンガン風の銃が振動するなど臨場感溢れるものであった。

本作のヒット後、ガンシューティングはメジャーなジャンルとなり、特にライト層に楽しまれるゲームとして現在まで新作が発売され続けている。

シリーズ作品

オペレーションサンダーボルト	AC·PS2
オペレーションウルフ3	AC
オペレーションタイガー	AC



マシンガンは連射が可能だが弾数制限があり、ロケット弾は弾数が少ないが強力な威力がある。ダメージが一定値以上になればゲームオーバーだ。



いわゆるガンシューティングの元祖となった作品。ただ、そのゲーム性自体はテレビゲーム以前のエレメカ時代から存在していた。



プレイヤーが選択した順番にステージをクリアしていく。左の2つのステージは特定ステージをクリア後に出現する。

濃すぎるデモ画面



ステージ間に挿入されるデモ画面は劇画タッチで日本人受けしないものになっている。しかし北米で大ヒットしたことも有り、この判断は結果的に正しかったと言えるだろう。

DATA オペレーションウルフ

メーカー/タイトー
発売日/1987年10月※

定価/一円

※AC版の発売日

対応ハード

AC　FC　PCE　PS2

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ファミコン版は光線銃に対応している。他のハード版はコントローラでの操作となる。また、海外では移植作も多く配信もされている。

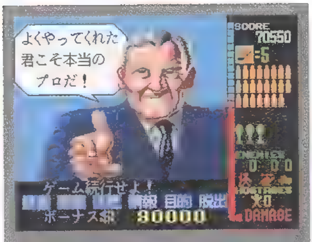
大統領の顔が憎たらしい



画面を横切る民間人や水着ギャル・救護隊などを撃ってしまうとダメージを受けてしまう。また、豚や鶏などを撃つと弾薬を落とすこともある。



捕虜を撃ってしまった場合はミスにはならないが、最低でも1人の捕虜を救出できなければ任務失敗になってしまう。



人質救出に成功すれば満面の笑みで迎えられ2[illegible]

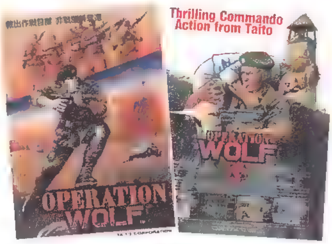
本作の目的は南米で捕虜になった大使館員をを救出すること。プレイヤーは4つのステージから1つを選び、規定数の敵を倒せばクリアとなる。ステージクリア時には体力回復、弾薬補給などの恩恵があり、ジャングルステージクリア後は収容所ステージが登場し捕虜救出→空港からの脱出を経て1周クリアとなる。

武器は弾数制限のあるマシンガンとロケット弾で、マシンガンのマガジンやロケット弾の弾頭を撃つことで残弾の補充が可能。もしも撃ちきってしまった場合はほぼゲームオーバー確定で、その際は捕虜になる特別なバッドエンドとなる。ロケット弾は威力が高く装甲車やヘリなど耐久力が高い敵も一撃で倒せるが弾数が少ないため、大事に使う必要がある。

ダメージ制を採用しており、敵から撃たれたり民間人などを誤射するとダメージが蓄積していき、ゲージが満タンになるとゲームオーバー。ダメージはステージクリアで回復し、特に部落ステージをクリアすると大きく回復する。ところで、救護隊や少年はまだしも、銃撃戦のさなかに金髪のビキニギャルが飛び出してくるのはいささか疑問ではある。また、捕虜を全て撃ち殺してしまった場合は即座にミスにはならないが、ステージクリア後に大統領から罵倒されゲームオーバーになってしまう。

基本的には規定数の敵を倒せばクリアだが、ラストの空港ステージにのみボスがいて、ステージの最後に武装ヘリとの戦いになり、これを破壊すれば1周クリアである。


筐体にはタイトー純正のもの以外に複数のバージョンが確認されている。簡易版の「ちびっこ筐体」はステージセレクトができないなど内容も異なる。





マガジンを撃てば弾薬が補給される。弾薬が切れた場合は単発でしか撃てなくなり、そのままゲームオーバーになると捕虜になってしまう。

家庭用移植版



上写真のファミコン版は光線銃に対応しているが液晶モニターでは使用できない。下写真のPCエンジン版は見た目的にファ[illegible]れるがコントローラでの操作となる。

オペレーションサンダーボルト



本作の大ヒットを受けて発売された続編。2人同時プレイが可能になっているほか、奥方向にスクロールするステージが追加されるなどの変更点がある。



縦スクロールシューティングを代表する一作

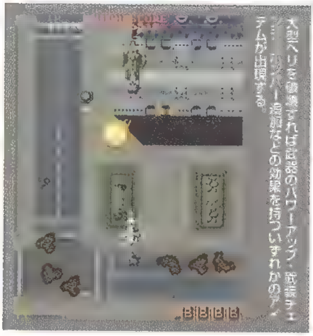
究極タイガー





シリーズ作品

究極タイガーⅡ	AC・SS

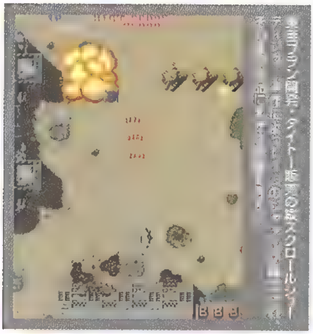

大型ヘリを破壊すれば武器のパワーアップ・武器チェンジ・ボンバー追加などの効果を持ついずれかのアイテムが出現する。

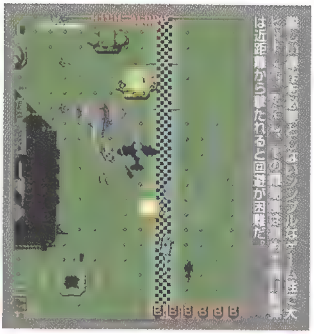
当時の認識ではタイトーのゲーム

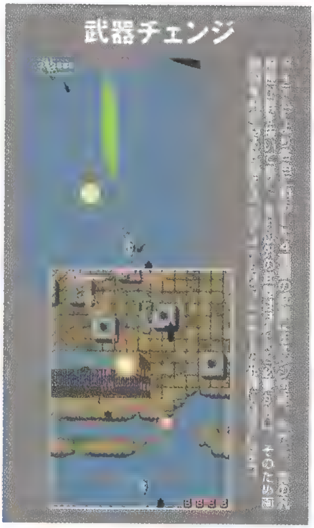
80年代後半から90年代前半にかけて、業務用シューティングゲームの代表的メーカーであった東亜プラン。同社の飛躍のきっかけとなった作品が『タイガーヘリ』や『スラップファイト』といったタイトーから発売されたシューティングゲームであった。そして、この年に発売された『飛翔鮫』が高い評価を得て、東亜プランの名はさらに高まっていた。

本作『究極タイガー』は『タイガーヘリ』の続編的なゲームで、同じ縦スクロールにボンバー搭載というゲーム性を持っている。今では考えられないことだが、当時はシューティングゲームは業務用テレビゲームの花形であり、中でも縦スクロールシューティングはハイスコアラーからライト層まで広く楽しまれていた。その中でも本作は長期間にわたって人気を博しており、ゲーム業界が『グラII』一色に染まってからも、根強いファンから支持され続けていた。

ただし、当時のプレイヤーの間では本作はタイトーのゲームという認識であり、東亜プラン開発の作品だと知られるようになったのは後日のこと。ちなみに東亜プランが自社からゲームを発売するようになったのは1989年の『ヘルファイヤー』からで、それまではあくまで裏方に徹していたのである。




は近距離から撃たれると回避が困難だ。



DATA 究極タイガー

メーカー/タイトー
発売日/1987年11月※

定価/―円

対応ハード

AC　PC　FC　MD　PCE　PS

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
[illegible]	未配信

※…AC版の発売日

シンプル故に ヒットに繋がった



青の扇状ショットは初めは3WAYだがパワーアップで[illegible]広[illegible]。[illegible]ればボスに与えるダメージも大きい。

ともすれば地味すぎた『タイガーヘリ』と比べて、究極を冠した本作はパワーアップも派手で、武器も4種類から選べる。自機の強化はアイテムによって行われるが、Sアイテム取得で武器が10段階までパワーアップ。丸い4色に変化するアイテムを取れば武器の種類をチェンジできる。赤はデフォルトの武器で前方に弾を発射し、青はWAY弾で広範囲を攻撃可能。緑は攻撃範囲が狭いが威力が高く、黄は前後左右にショットが発射される。この中では青が圧倒的に使いやすく、1度青にチェンジしたならば、以降は変える必要がないほどである。しかし、相変わらず定期的に武器チェンジアイテムは出現し、今度は逆にこのアイテムから逃げ回るという事態になってしまう。取りたいときには自機から逃げる



赤と緑の武器はまだ使える場面もあるが黄色だけは本当に[illegible]。これを間違って取ってしまったら事故だと思って諦めるしかない。

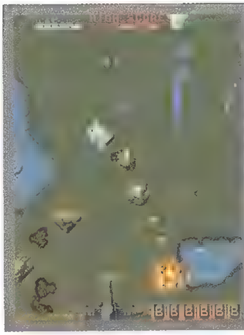


ボス敵は後の時代の作品[illegible]地味だが、耐久度が[illegible]高速のWAY[illegible]をかなり[illegible]手に[illegible]

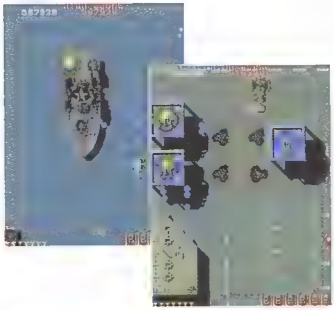
ように動いて取りづらく、いらない時には邪魔になるというこのアイテムは、後の『鮫!鮫!鮫!』でも話題となった。

『タイガーヘリ』で初めて搭載されたボンバーはもちろん本作でも採用されている。その効果は広範囲のザコ敵と敵弾を一掃し、ボス敵に対しては効果時間の間ダメージを与え続ける。ただし、ボタンを押してから効果が発動するまで時間がかかり、後の作品のように緊急回避に使うものではない。基本的にはボス戦かザコの攻撃が激しい難所や復活時に使うのが主な役割である。

本作のヒットにより縦シューのゲーム性は完全に確立された。そして、マニアック路線の横シューと大衆向けの縦シューという棲み分けができあがっていった。オプションやフォースといった付属物を使いこなす必要がある横シューに比べて、縦シューはシンプルで爽快感が高いほど人気が高い。本作はまさしくその法則を体現している作品だ。



ミスした[illegible]ショットは[illegible]武器の[illegible]、ボンバーが3個の初期状態になる。復活にはこのボンバーの使い方が[illegible]になっている。



ボンバー



『タイガーヘリ』が初出のいわゆるボンバー。その[illegible]的な存在である本作でも[illegible]ボ[illegible]を押してから投下されるまでタイムラグがあるため[illegible]回避[illegible]す、[illegible]戦など使うべき場所で決め撃ちするのが有効だ。

家庭用移植版



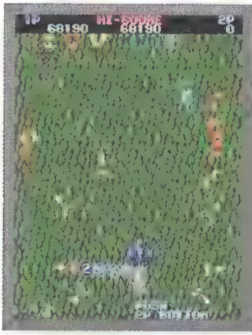
8ビット機で横画面という条件ながら好移植と評価の高いPCエンジン版（写真上）。メガドライブ版（写真下）は見た目は悪くないが、後発ながらゲームバランスが悪化している。



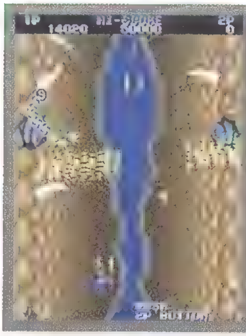
一風変わったシステムを搭載

ジェミニウイング

ガンボールはガンガン使え



自機のパワーアップはスピードのみ。その代わりにガンボールと呼ばれるアイテムを使って特殊攻撃が



ガンボールはブリンガーという敵を撃破すれば補充ができる。また、敵にショットを当てて種類を調節し



『ジェミニウィング』はテクモ開発・販売の縦シュー。同社としては『スターフォース』以来3年ぶりのシューティングゲームとなる。この3年の間に同ジャンルのゲームは飛躍的に発展を遂げており、自機のパワーアップやボンバーなどの付加的機能がどれだけ充実しているかがゲームの売りになっていた。

本作では自機のパワーアップはスピードのみであるが、その代わりにガンボールを使用して様々な攻撃が可能。これが自機のパワーアップとボンバーを兼ねた効果を果たしているのだ。特定の敵を倒すか奪い取ったガンボールは自機の後ろにぶら下がる形で補充され、まるで尻尾のように自機を追尾する(当たり判定はない)。もしも、ミスしてしまった場合にはぶら下げていたガンボールは画面内に散らばってしまい、再び回収しなければならない。

また、スピードアップやボーナス得点、自機の1UPもガンボールの形で供給される。ただし、これらは使用しなければ効果を得られず、しかもその使用順は取得した順番なので、スピードアップの効果を得るために大量のガンボールを使い切らなくてはいけないようなことにもなりがち。ガンボールは数多く供給され、前述のような理由もあるため、基本的には要所要所でガンガン使っていって構わない。しかも敵を素早く倒していけば、敵出現テーブルの関係からブリンガーの出現も早まるという効果もあるのだ。

ボンバーを使い惜しみして貯め込んだままミスしがちなプレイヤーは特に初めは戸惑うかもしれないが、強力な攻撃を思い切って使っていける本作は格別な面白さがある。序盤の難易度が低いところも好印象である。





ガンボールはかなりの数が補充されるため積極的に使っていった方がいい。また、スピードアップなどのボールも使用しないと効果が発揮されない

DATA ジェミニウイング

メーカー/テクモ
発売日/1987年10月 ※AC版の発売日

定価/—円

対応ハード: AC, PC

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

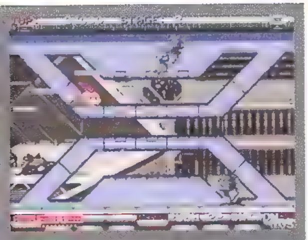
[illegible]

ビデオシステムのシューティングゲームデビュー作

ラビオレプス



妙なノリと堅実なシステム



ウサギ型の自機が特徴的。敵に接近するとパンチによる強力な攻撃が可能で、自機のパワーアップはミサイルが強化されるリボンのみだ。

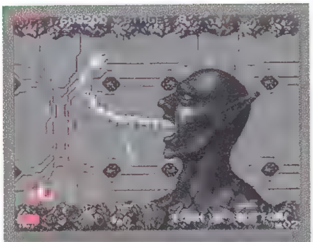
それまでは主に脱衣麻雀を開発していたビデオシステムが、初めてのシューティングゲームとして本作『ラビオレプス』を制作した。その後、同社は『ソニックウィングス』シリーズでブレイクを果たす（脱衣麻雀も作り続けていた）のだが、そのきっかけとなったのは、やはり本作での高評価にあるだろう。初めてとは思えない丁寧な作りは、当時のファンを唸らせたのである。

ゲームとしてはオーソドックスな横シューであるが、舞台となっているのがバニーランドというウサギの国のため登場人物はウサ耳姿で、自機もウサギを模したものになっている。また、ウサギらしい機能として、自機が床に着地した状態から下上へとレバーを入れるとハイジャンプが可能。有効に使える機会はあまり多くないが、覚えておいて損はない。それ以上に重要なのが近接攻撃のパンチで、ショットでは中々倒せない敵も瞬殺できる威力があり、アイテムボックスを開ける際にも中身が飛び散らないため有効となる。パワーアップ要素はほとんどないため、このパンチを上手く使わないとクリアは難しい。

そのほかの特徴としてはボスなど奇抜なデザインの敵がある。その姿は美少女キャラや自機の可愛らしいデザインとは大違いで、その対比が面白い。また、中でもテルテル坊主の姿をした「テヌキー・チャウド」はインパクト大。ほかにも「フキゲーン」「ドタマー」「ヤナヤーツ」などおかしなネーミングの敵も多数いる。このセンスは好き嫌いの分かれる部分であろう。



ライフ制を採用しておりボスを倒した後や岩陰から出現するにんじんを取ることで回復が可能。ライフゲージ1本が残機1機に相当する感じだ。



自機は可愛らしいが敵はメカが多く、ボスは奇抜なデザインのものが多い。このギャップがまた魅力の1つなのであろう。



ストーリー



バニーランドが異星人の襲撃を受け、国王と王女2人がさらわれたというストーリー。プレイヤーは王家の特殊戦闘メカ「USAGI」で彼女たちを助け出すのが目的だ。

DATA ラビオレプス

メーカー／ビデオシステム
発売日／1987年9月

※：AC版の発売日

定価／──円

対応ハード：AC、PCE、PS2

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

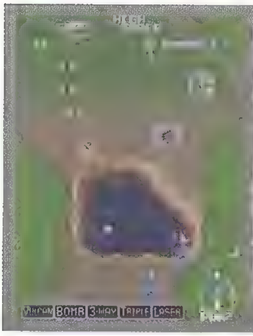
PS2版は『オレたちゲーセン族』としての移植だが評判はイマイチ。PCエンジン版『ラビオレプススペシャル』はアレンジ移植だ。



2Dと3Dの2つのゲーム性を詰め込んだ

A-JAX

2つのゲーム性を持つ贅沢なシューティング



当初は大型筐体[illegible]す予定であったが、実際に出回ったのはテーブル筐[illegible]

戦闘ヘリと戦闘機の2種類の機体を使用する本作は、機体によってゲーム性までも全く変わってしまう。ヘリを操作するステージはオーソドックスな縦シューであるが、戦闘機を操作するステージは奥スクロールの疑似3Dシューティングになっている。

ちなみに本作は1987年のAMショーに出展された際にはボディソニック内蔵の大型筐体であった。また、当時はかなりの注目ゲームであり、ゲーメストのNO.15では表紙に使用されており、巻頭カラーで紹介されている。



武器はアイテム[illegible]とオプションは共有可能だが、その他メインショットの武装は排他的でいずれかを選ぶかたちだ。

しかし、実際に発売されたバージョンは通常の筐体で、その代わりに出展バージョンよりも難易度が大幅に上がっていた。

2D面ではアイテムによる自機のパワーアップにボンバー搭載というシステムで、オプションもつけられる。それに対して3D面では一切のパワーアップがなく、ボンバーの使用も出来ない。全8ステージのうち2D面が5ステージで3D面は3ステージと、2D面



いわゆるボンバー[illegible]も搭載。ただし[illegible]ウェポン[illegible]

の比重が高くなっている。

本作の難易度はかなり高めだが、その原因として地上の敵（対地・対空撃ち分け式）が多く強いことがあげられる。そのため、ミスしてボムのパワーアップがなくなると復活が難しいのだ。恐らくAMショーバージョンから仕様を変更した際にテストプレイの時間があまり取れなかったことが、このゲームバランスの悪さの原因なのではなかろうか。



3Dステージ



[illegible]

DATA A-JAX

メーカー/コナミ
発売日/1987年12月

定価/—円

ダウンロード販売

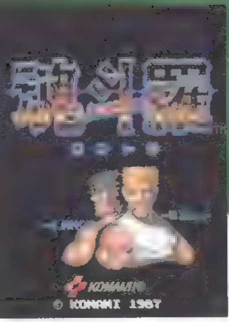
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

対応ハード

AC　PC

[illegible]末にX68000に移植されたことがある。現在はPS4のアーケードアーカイブスで配信されており、[illegible]ぶことができる。

※…AC版の発売日



ビル&ランスの伝説はここから始まった

魂斗羅

ASTGの形を確立したコナミの名作



当時の映画や世界情勢の影響を受けた作品だが、その内容は[illegible]かつ刺激的。多彩な武器で攻略できる



[illegible]

シリーズ作品	
スーパー魂斗羅 エイリアンの逆襲	AC･FC･X360
コントラ	GB
魂斗羅スピリッツ	SFC･GB
魂斗羅ザ･ハードコア	MD
真魂斗羅	PS2
ネオコントラ	PS2
魂斗羅デュアルスピリッツ	DS
魂斗羅リバース	Wii

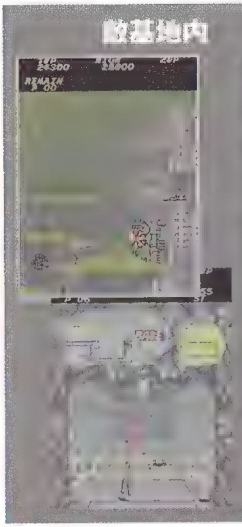
コナミの人気アクションシューティングシリーズの第1作目がこの『魂斗羅』。主人公には当時のアクション洋画で大ヒットしたコマンドー及びランボーの主人公であるアーノルド・シュワルツェネッガーとシルヴェスター・スタローンをモデルとし、エイリアンとの戦いを描いた作品である。

なお、公式キャッチコピーにはタイトルの意味が解説されており、魂斗羅とは「熱い斗魂とゲリラ戦術の素質を先天的に併せ持つ最強の闘士」の呼称である。ちなみに現実世界の「コントラ」とはかつてのニカラグア反政府民兵の通称であり、本作が発売された前年に起こったアメリカとイランの間で発覚したレーガン政権の世界的政治スキャンダルに関係したキーワードでもある。

如何にもアメリカ受けしそうな設定だけに、当然海外展開も行い北米でも成功を収め、いまや日本では未発売のシリーズ作品も存在するほどのタイトルに成長している。一方で本作は欧州にも出荷されているが、こちらは当時殺人に対する表現規制が存在したため、敵キャラクターが別のものにすげ替えられている。

ゲームはジャンプを駆使した王道の横スクロールアクションスタイルに戦場の臨場感が楽しめる派手な銃撃戦を取り入れた内容となっており、次々に襲いかかる映画のノンストップアクション的な展開は、後発の同ジャンルゲームに多大なる影響を与えたのである。





基地内に侵入すると表示が変わり擬似3Dの迷路画面を攻略していくことにな[illegible]いた手法で『ゴエモン』シリーズなどの作品でも採用されていた。

DATA 魂斗羅

メーカー/コナミ
発売日/1987年2月

定価/一円

対応ハード					
AC	PC	FC	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PS2	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	DS	[illegible]	[illegible]

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	515円

PS2版は『オレたちゲーセン族』シリーズとして発売だが、中古価格はかなり[illegible]。DS版は『コナミアーケードコレクション』に収録されている。

…AC版の発売日

横スクロールシューティングの歴史を変えた名作

R-TYPE





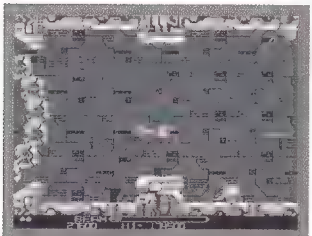
シリーズ作品	
R-TYPE Ⅱ	AC・SFC・PS・etc.
R-TYPE Ⅲ	SFC
R-TYPE Δ	PS
R-TYPE FINAL	PS2
R-TYPE LEO	AC

発売前から話題騒然

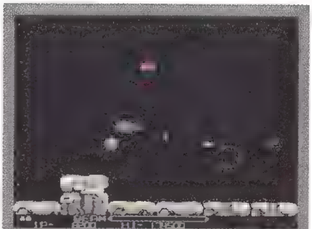
三大横シュー（残り2つは『グラディウス』と『ダライアス』）に数えられる本作は、シューティングゲームの常識を塗り替える斬新な機能でプレイヤーを魅了し、後世の作品に多大なる影響を与えている。その影響力の高さは本作のフォロワーが数多く存在していることで明らかであり、中には『レゾン』（141ページ）のように、本作の亜流であることを隠そうともしない潔いものまで発売されている。

本作が初めてその姿を現したのは87年のゲーメスト8月号（No.11）の巻頭記事でのこと。独占スクープとして報じられたこの記事では、その面白さと奥の深さが取材陣から絶賛されており、『ダライアス』から本作への主役交代が早くも感じられた。ちなみにこの号の表紙はステージ3の巨大戦艦であり、1画面に入りきらないその全容が、写真の切り貼りで再現されている。

さて、正式発売前から奥が深い戦略的シューティングと評された本作のゲーム性は一言でいえばガチガチの覚えゲーである。特に後半面は完全にパターン化していかないとクリアは困難で、ある意味作業的なプレイが求められる。ゲームというもの自体がそもそも手順を覚えて繰り返すという要素が強いものだが、横シューは特にその傾向が強い。その理由となっているのが横シューの敵弾が遅いことにあり、これは人間の眼球の動きが縦方向に比べて横方向に弱いことに起因していると思われる。そのため大量の高速弾をかわしながら進んでいくゲーム性は横シューには向かず結果として決まったパターンで出現する敵を破壊・回避していく緻密なプレイと好相性になっているのだ。



アイレムから発売された横スクロールシューティング。これまでにない斬新なシステムと演出の数々で大ヒットを記録した。



アイテムを取得することで「フォース」が出現し自機に装着が可能。フォースは敵の通常弾を消す効果があり、パワーアップもしていく。

フォースの切り離し



フォースはボタンで切り離しが可能で、射出後は一定距離進んでからその場にとどまる。自機とは別にフォースからも弾が発射されるため、上手く使えば地形に遮られた敵も倒せる。

DATA R-TYPE

メーカー/アイレム
発売日/1987年7月 …AC版の発売日

定価/—円

対応ハード

AC　PC　PCE　PS　GB　etc.

ダウンロード販売	
[illegible]	823円
[illegible]	未配信
[illegible]	1543円

ステージが3D化されたリメイク作『R-Type Dimensions』がプレイステーション3（1028円）とXbox Live Arcade（1543円）で配信されている。

フォースの使い方が非常に重要



波動砲と名付けられたタメ撃ち機能を搭載。この機能自体は「フォーメーションZ」が初出だが、本作によってシステム的に確立された。

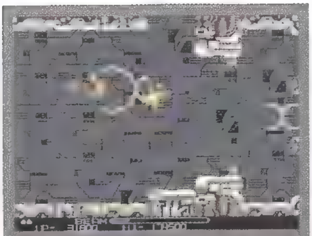
本作の自機はスピードアップと誘導ミサイルが付く以外はパワーアップしない（ビットもオプションの一種）。一応、タメ撃ちによる波動砲などで大きなダメージを与えることは可能だが、これが本当に役立つのは全ての装備を失った復活時など限定されている。代わって本作の主役になっているのが「フォース」と呼ばれる完全無敵の球体で、自機の前後に取り付けられるほか、横方向に射出することもできる。このフォースはアイテムによってパワ



本作の北米版は意外にも任天堂から発売されており、純正のアップライト筐体も存在する。



対地レーザーは上下に発射され地形に沿って進んでいく。そのため、上下に地形のない場所では使いにくい武器になっている。



[illegible]レーザーは自機の前方にリング状のレーザーを発射する。本作の最もスタンダードな武器で前方への火力は最も高い。

ーアップし、3種類の強力なショットを放てる。また、敵に対してフォース自体が攻撃判定を持ち、敵の通常弾を消す効果も持っている。

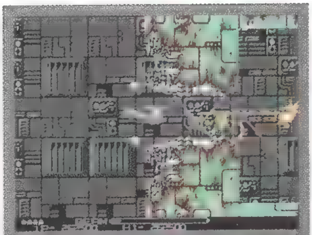
このフォースには様々な使い方があり、最もオーソドックスなのは自機の前に装着し、バリア兼攻撃手段として使うこと。パワーアップしたフォースからは対空レーザー・反射レーザー・対地レーザーのいずれかが（アイテムでチェンジ可能）放たれるため、これを攻撃の主軸とし、前方からの敵弾もフォースで消せる。この応用としてフォースを後ろに装着する方法はフォースからのレーザーは後ろ（対地レーザーは除く）へ、自機の弾は前方へ発射される。

特定ポイントで有効となるのがフォ

生物系のボス戦

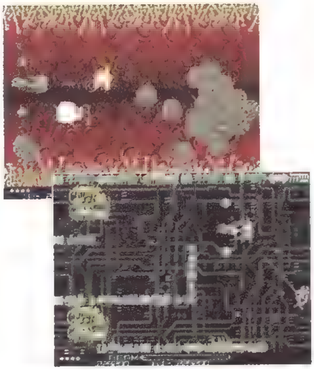


ステージ1と2のボスはかなりグロテスクでプレイヤーに大きなインパクトを与えた。この生物と機械が融合した世界観は、本作の特徴の1つだと言える。



[illegible]形で効果を発揮する。

ースの射出で、切り離されたフォースはそれ自体の攻撃判定のほか専用のショットを放つため、敵の弱点にめり込ませれば多大なダメージを与えられる。ちなみにこの射出されたフォースはボタンを押すことで戻ってくる。

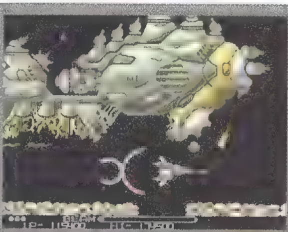


巨大戦艦



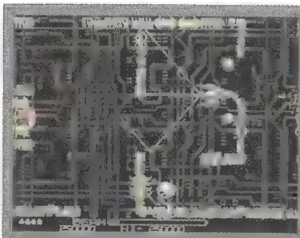
ステージ3は画面に入りきらないほどの巨大戦艦との戦いで構成されている。各パーツを順番に破壊していき最終的にコアを破壊することでステージクリアとなる。

統一感のなさが逆に魅力になっている

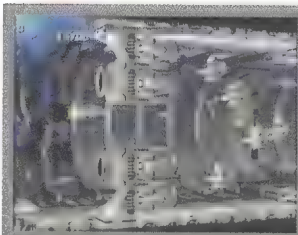


フォースの役割

フォースは自機の後ろにも着けられ、この場合フォースからのショットは後方に発射される。



大量の弾幕を避けたりするような操作は求められ[illegible]



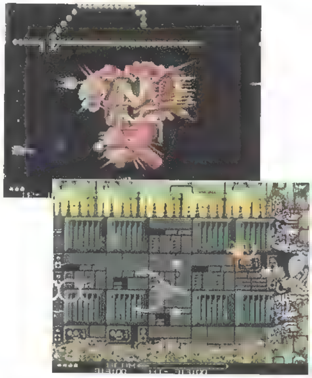
リメイク版の『R-TYPE Dimensions』はグラフィックが全面的に描き直され、視点を2D・3Dの2[illegible]

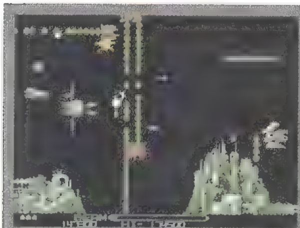
システム面で斬新なアイデアに溢れていた本作だが、それはステージ構成にも当てはまり、特にステージ3では最初から最後まで画面に入りきらないほどの大型戦艦との戦いとなる。また、機械的なステージと生物的なステージが入り交じっており、独特な世界観が構成されている。ちなみに開発者インタビューによると(ゲーメストNO.15に掲載)、ステージ1は一般プレイヤー向け、ステージ2は難易度低めのまま、ステージ3はその先の展開に期待感を持たせるようにし、ステージ4で難易度を上げてインカムを稼ぎ、ステージ5で異なった世界観を見せ、ステージ6で諦めさせる難易度にした、ということである。また、2周目はサービスのつもりなので難易度を思い切り上げたとも話しているが、実際本作は1周クリアはそこまで難しくないものの2周目はかなり難しく、続編ではその差がさらに激しくなっている。

そのほかにはギーガー調の生物キャラなど、デザインも注目された。中でもステージ2のボス「ゴマンダー&インスルー」は本体であるゴマンダーが生々しくうごめき、細長いインスルーが管から出入りするなど淫靡的で、ネット上では「シューティングゲーム史上最もエロい敵」と評されている。ちなみにこれをデザインした女性社員が社長直々に病院へ行くことを勧められたとの逸話もネット上にはあるが、これは出典が不明であり、そもそもキャラデザインの担当者は男性である。

こうしてアイレムのシューティングゲームは一躍注目を浴びることになり、続々と質の高い作品を開発していった。

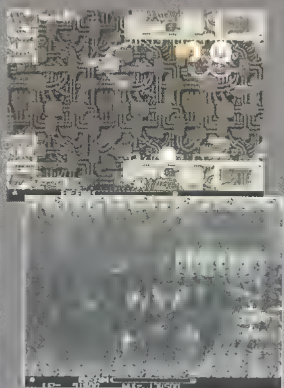
ただし、本作の続編は何故かヒットには恵まれず、最後までオリジナルを越える作品が作られることはなかった。また2003年の『R-TYPE FINAL』をもって、本作の名を冠したSTGの終了が宣言されている。





フォース以外のパワーアップとしては上下に装着されるビットと誘導ミサイル、自機のスピードアップがある。

R-TYPEⅡ



1989年12月に発売された続編。武器の種類が増えてはいるが、フォースの性能は引き継がれている。前作にもましてギミックに富んだステージ構成になっているが、難易度は高い。

PCエンジン版



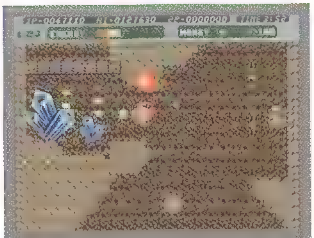
PCエンジン初期のキラーソフトとしてハードの普及に貢献した。ただし、HuCARD1枚には入りきらず2枚組で発売されている。パスワードによって装備の継続も可能である。

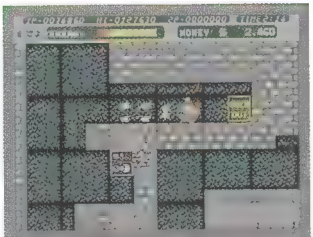
クリスタルを集めてお買い物

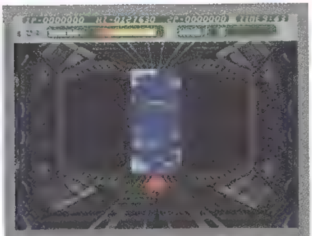
Mr.ヘリの大冒険



買いすぎ注意のランクアップシステム


クリスタルは落下すると価値が下がるようになっており、高額ゲットを狙うなら空中でキャッチする必要がある。


金があれば強くなれるシステム。しかし、自機をロストするとパワーアップの状態はデフォルトになり残金も0に戻ってしまう。


かわいいヘリのデザインも『ファンタジーゾーン』に対抗してのものか。ちなみにこのキャラクターは別のアイレム作品にも出演している。

SOSを聞きつけたMr.ヘリが惑星に向かい、マッドサイエンティストマディーを倒すという目的のサイドビューシューティングが『Mr.HELIの大冒険』。1987年にアイレム開発・販売でアーケードで稼働した作品である。海外への輸出も行ったほか、1989年にはPCエンジンへの移植も実現している。こちらの移植版は若干のアレンジがなされているものの、概ねアーケード版のゲーム性が再現されている。

プレイヤーはデフォルメされたヘリコプターを操作して任意スクロールの画面の中、敵と戦っていく。自機は残機制とエネルギー制の両方を採用しており、原則として一撃死はないが、スクロール時に地形に挟まれるとエネルギーの残量に関わらず1機ロストとなる例外がある。また、サブウェポンはミサイルと爆弾の2種類があり、飛行中はミサイル、地上歩行中は爆弾と使い分けがなされている。

パワーアップのシステムに関しては、セガの『ファンタジーゾーン』にあった買い物システムと同じ系統で、敵や障害物を破壊すると出現するクリスタルを集めてショップでアイテムを購入する形となっている。アイテムは攻撃を強化する以外にもバリアと、エネルギー量の増加や回復を行えるものも存在する。

当然、ここでパワーアップを重ねていくと強力な攻撃を繰り出せるので攻略も楽になる…と言いたいところだが、実はこのゲームには難易度ランクというものが設けられており、自機のパワーアップの度合によって敵が硬化し弾の発射数も増加していく。特にメインショットに対してのランクアップ判定が大きく、当時の攻略記事ではパワーアップは1段階にとどめるべしとの記載もあった。また、救済として忍ヘリという敵キャラに接触すれば武器のレベルと引き替えに、ランクを下げられる措置が用意されていた。

前後半制のステージ


前半は地上面で、そこで中ボスを倒すとステージボスの待つ後半の地下面へ移行する。地下は真っ暗なので、照明装置を撃ち画面を明るくすることが重要である。

DATA Mr.ヘリの大冒険

メーカー /アイレム
発売日/1987年12月

※…AC版の発売日

定価/――円

対応ハード

AC　PCE

ダウンロード販売

[illegible]	617円
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

PCエンジン版には難易度を下げたモードも搭載されており、バーチャルコンソールの配信もこれである。海外では『Irem Arcade Hits』に収録。



さらわれた姫を救うため一匹のドラゴンが今旅立つ

ドラゴンスピリット



ドラゴンが主役の異色シューティング

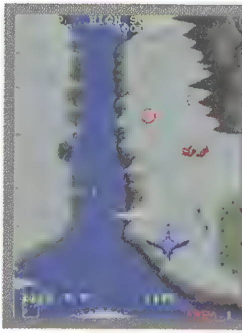
　新作としては久しぶりの発売となったナムコの対空・対地撃ち分け式シューティング。それまで敵役として登場してきたドラゴンを主役に据えているため、「ロマンシングシューティング」の別名を持つ。

　道中は地上物の卵を破壊することでアイテムが出現し、赤い卵にはショットのパワーアップを促す赤玉が、青い卵には自機・ブルードラゴンの首を増やす青玉が収められている。前者については1つ取ればゲージが1本上昇、これが3本貯まると攻撃力が最大2段階まで上昇。一方の後者は1つ取るごとに首が1本増え、MAX状態は3本。首の分だけ攻撃力が増すものの、同時に当たり判定も広がってしまう諸刃の剣。そのため、一般的には2本でのプレイがベストとされていた。

　なお、時おり登場する白点滅の敵を倒した場合は、特有のパワーアップアイテムやエクステンドに必要なアイテムなどが出現。ただし、中にはパワーダウンしてしまうアイテムが入っている場合もあるので注意する必要がある。ちなみにパワーアップアイテムはダメージを受けるまで継続するものと、一時的に効果を発揮するものとに分けられる。ライフ制+残機制だがダメージ時のペナルティはパワーダウン・首が1本消失・アイテム効果の消失とかなり大きい。



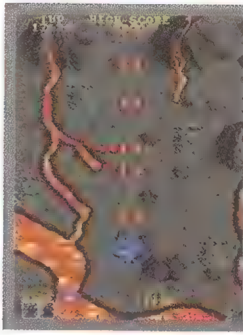
ミ[illegible]、聖剣の力によりブルードラゴンとなってアリーシャ姫を救い出すというストーリーが展開される。



[illegible]つ取ると画面左下のゲージも一つ上昇し、これが3つになるとショットがパワーアップする。

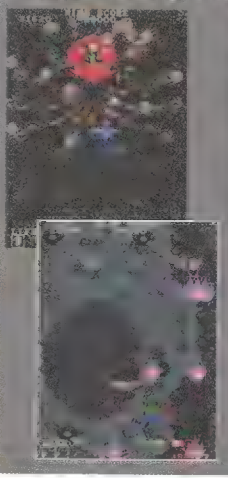
シリーズ作品

ドラゴンセイバー	AC・PCE・PS



溶岩地帯を進んでいくステージ2。ノリのいいBGMもすこぶる評判がいい。この辺りならまだそこま[illegible]

ロマンシングSTG



ストーリーも含め、本作はファンタジー色が強い。それも本作の人気の理由の[illegible]の卵のようなものが弱点となっている。

DATA ドラゴンスピリット

メーカー/ナムコ
発売日/1987年6月

AC版の発売日

定価/―円

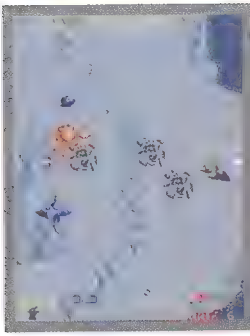
対応ハード

AC　PC　FC　PCE　PS　PS2　etc.

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	823円
[illegible]	未配信

ナムコ系オムニバスソフトに何度も収録されている。中古価格も安く配信も利用できるため、遊びやすいゲームの1つとなっている。

エンディングでは
ナムコの歴史が!


空中[illegible]地上[illegible]使[illegible]分[illegible]必要[illegible]。連射が必要なこともあって、プレイ中はなかなか[illegible]しい。

ドラゴンが戦うその姿はやはり勇ましく、すぐに人気に火が付いた本作。さらにゲーム全体の完成度も極めて高く、全9ステージもそれぞれが非常に個性的で、かつ攻略のしがいも充分だ。

おだやかな風景の中を進んでいくエリア1、しかしエリア2に入ると状況は一変し、赤々と燃えるマグマの中を、時おり火山から吹き出す溶岩を避けながらのプレイに。そしてステージ3では樹木が鬱蒼と生い茂る密林を、所々せり出す棘の間を抜けながら進む…といった具合に、風景やトラップが刻一刻と変化していくのだ。

なお、終盤のエリア8は自機の視界が非常に狭い範囲に限定される難所。このエリアのみ登場するマジックアイというアイテムは一時的に視界を広げ


スモールドラゴンは自機の判定がかなり小さくなるため非常に使い勝手がいいが、反面、弾が1本で固定されてしまうため火力では劣る。

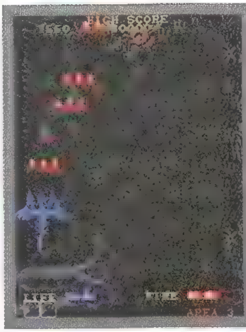

ブルー[illegible]ラゴンの攻撃方法は多種多様。ス[illegible]ごとにうまく使い分けるのがベストだ。なお、この3[illegible]では当たり判定がかなりキツい。

るという効果がある。ちょうど効果が切れそうな時に次のアイテムが出現するという作り込みようだ。ここまで凝った作りのSTGはそうそうあるものではない。

なお、自機の当たり判定が大きいため難易度についてはやや高めの部類だが、それもSTGの爽快感を損なわない程度に抑えられているので（それでも後半は相当しんどいのだが）、たとえ中級者程度の腕前であっても、何度でもプレイしてやろうという気にさせてくれるのがまたいいい。

また、ちょっとしたテクニックが試される場面もステージごとに幾つか用

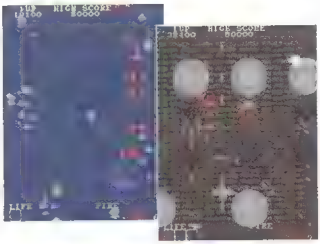



それぞれのステージには特有のトラップが存在する。[illegible]


こちらはエリア8。視界が極端に狭くなり、敵の弾も見えなくなってしまう。このエリアにのみ存在す[illegible]

意されているため、上級者でも十分に満足できる仕上がりと言える。

長い死闘の末に、全9エリアをクリアするとエンディングへ。このエンディングには、1978年の『ジービー』から始まるナムコゲームの歴史を見ることができる粋な仕掛けが用意されており、ゲームクリアの感動をさらに高めてくれる。



エンディング



エリア9をクリアすればそこでエンディング。2[illegible]は存在しない。ちなみにエンディングでは姫の[illegible]ことができる。また[illegible]後は下段の写真のようにナムコゲ[illegible]のタイト[illegible]がズラッと[illegible]るおまけ[illegible]。

体感ゲームを代表する一作

アフターバーナーII

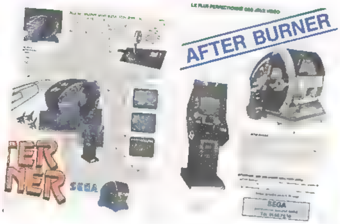


筐体の動きはあまりに激しかった

『アフターバーナー』は1987年にセガから発売された体感ゲーム。しかし、同作は開発途上で無理に出荷されたものであり、その2ヶ月後に完成バージョンである『アフターバーナーII』へとほとんどが置き換えられている。そのため本ページでは『アフターバーナー』=『アフターバーナーII』ということで話を進めさせていただく。

『ハングオン』に始まったセガの体感ゲームは『スペースハリアー』によって筐体が機械的に可動するように発展し、本作ではその可動範囲が大きく広がっている。特にダブルクレイドル筐体の可動範囲は前方向に13°、後ろ方向に27°、左右方向に14°というこれまでにないもので、シートベルトの着用が推奨されていた（実際にはほぼ使われていなかったが）。ただ、その分メンテナンスの手間も非常に多くかかり、それが本作の寿命を短くする原因になってしまっている。そのほかにも3種類の筐体が存在するが、やはり本作の醍醐味はダブルクレイドル筐体による圧倒的な臨場感にあるだろう。

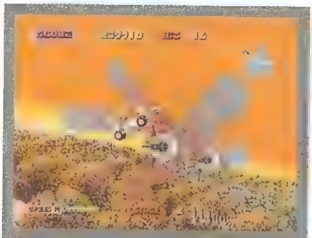
その筐体に内蔵されたソフト部分が本作であるのだが、ゲーム性は『スペースハリアー』と同じ疑似3Dシューティングで、自機が戦闘機になった分、宙返りが可能であったり大きな動きができるようになり、スロットルレバーでスピードの調節も行える。



筐体には前後に大きく動く（左右にも動く）ダブルクレイドル筐体、左右に動くシングルクレイドル筐体、椅子が固定されたシットダウン筐体、立ってプレイするアップライト筐体の4種類が存在する。

シリーズ作品

アフターバーナークライマックス	AC・PS3・X360



『スペースハリアー』などと同様の疑似3Dシューティングだが、そのスピード感は段違いで、ライト層からも多大な支持を受けた。



[illegible]体感ゲーム第7弾で、前年に公開された映[illegible]ップガン』を強く意識した作品。操作系は操[illegible]スロットルレバーになっている。



空母から発艦する自機『F-14XX』。ちなみに空母の名前は当時の社名セガ・エンタープライゼスと米国空母エンタープライズをかけたものである

アフターバーナー



同年7月に発売されていたプロトタイプVer.で、スロットルレバーがなくステージ数も少ない。出荷された大半が後に『II』に換装されたため、その存在を知らないプレイヤーも多い。

DATA アフターバーナーII

メーカー/セガ
発売日/1987年9月*

定価/—円

対応ハード

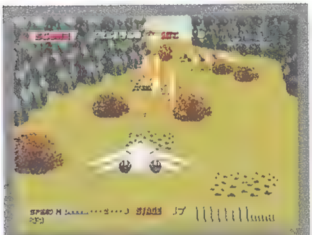
AC	PC	FC		MD	PCE
		SS		PS2	DC
					etc.

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

[illegible]SFC、PSなど[illegible]されていない。[illegible]のはSS版でPS2版はリメイク作。[illegible]版はアナログスティックにも対応。

*：AC版の発売日

多数対単機のドッグファイト

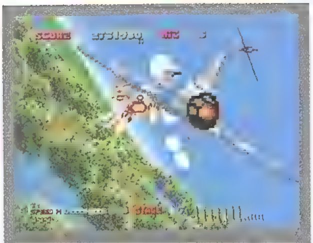


ボーナスステージ

ステージ8と17は地上物を破壊するだけのボーナスステージだが、[illegible]に激突するとミスになる。

『スペースハリアー』などの奥スクロールの疑似3Dシューティングの多くと比べて、実は本作の可動範囲は狭い。前者が画面内を比較的自由に飛び回れるのに対し、本作は画面を中心にわずかに移動できるだけであり、そのかわりに背景が大きく動くことで移動を再現しているのだ。そのため、人によっては3D酔いを起こしやすく、多少プレイヤーを選ぶゲームになっている。

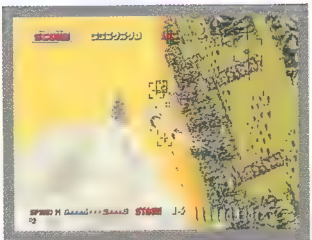
ゲーム内容はいわゆる戦闘機のドッグファイトを描いたものであるが、基



時には敵機に背後を取られる場合もあり。後ろの [illegible]

本的には大量に出現する敵機に単機で立ち向かい、撃ち落としていくことになる。武器は弾数無制限のバルカンとロックオンした敵を追尾して確実に破壊するミサイルの2種類。ミサイルは弾数制限がありステージ間の空中給油時や着陸時に補充される。敵をロックオンするには自機の前方にある四角い照準に敵機を捉えればよく、その有効時間は約1秒間である。

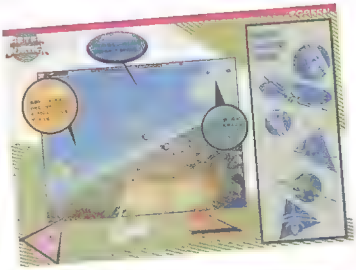
操作は操縦桿とスロットルレバーで行い、操縦桿を引くことで上昇し、前に倒すことで下降する。また、操縦桿を左右どちらかに大きく倒し、急激に逆方向に戻すことで自機が360°回転する空中旋回が行える。これは当時のフライヤーでは上級者テクニックとされていたが、実際には初心者ほど



派手でスピード感の高いゲーム性ではあるが、そ [illegible]

暴発しやすくミスの原因になっていた。

本作はその美しい背景の移り変わりも魅力の1つだが、開発者のインタビューによれば、これは地中海からソ連へ向かうコースを想定しているとのこと。また、背景制作時には旅行雑誌の写真を参考にしていたそうである。ゲーム性がやや単調であるだけに、次々と移り変わっていく景色は実は重要な役割を担っているのだ。







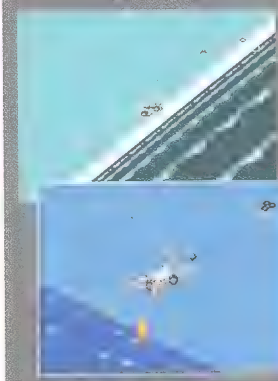
ステージ間には空中給油機からの補給[illegible]導入される。ここではミサイルの残量が増え、最大で100発まで持つことが可能だ。

着陸シーン



全23ステージ中、ステージ5と13は基地への着陸シーンとなる。ここでは『ハングオン』と『アウトラン』の自車も登場。ステージ23は空母への着艦でゲームクリアとなる。

移植版



様々なハードに移植された本作だが、性能の低いハード（写真上ファミコン版・写真下セガ・マークIII版）への移植作は色々と問題も多い。ただ、ハードの制約を打破しようと様々な技術的な努力も試みられており、そこが見所にもなっている。

パターン作りとハイスコア争いが長年続いた

SDI

Strategic Defense Initiative



誘爆によって高得点を狙え



レーガン大統領時代の戦略防衛構想「SDI」からタイトルがつけられた作品。ゲーム性的には「ミサイルコマンド」の発展形といえる。



[illegible]の操作系は特殊で、上部に[illegible]レバーで自機の移動と攻撃を担い、同時にトラックボールで照準を移動させるというものであった。

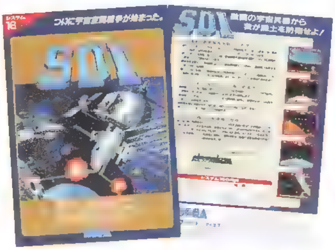


本作は点数稼ぎが非常に熱いゲームで、パターン作りにマニアの心血が注がれた。そして、そのハイスコア争いは実に長期間に及んだのである。

冷戦時代の核ミサイルに対する防衛構想、いわゆるスターウォーズ計画（戦略防衛構想・SDI）をゲーム化した本作は、迎撃衛星によるミサイルの撃墜が目的となっている。同様のゲーム性を持つ作品に1980年に発売されたATARIの『ミサイルコマンド』（前巻41ページ）があるが、本作は自機が衛星で移動が可能であるなど進化した部分が多く見られる。

その操作には特殊なデバイスが必要で、本作はトラックボールとレバーの両方を使用するという極めて珍しい操作系を採用。しかも同時にショットボタンを押す必要があるため、ボタンはレバーの先端に取り付けられている（58ページの『シルクワーム』のレバーと同じような形）。プレイヤーは衛星をレバーで動かしながら同時に照準をトラックボールで移動させ、レバー上のボタンでレーザーを撃つという行為をこなさなければならない。そのため、本作は一見のプレイヤーにはハードルが高すぎ、メンテナンスも必要な特殊な操作系と相まってプレイヤー・オペレーター（ゲームセンターの経営側）双方から敬遠され、その結果出回りと知名度はイマイチであった。

しかし、そのあまりにアツい点数稼ぎ要素により一部のハイスコアラーからは熱狂的に支持され、本来は稼働期間の短い業務用ゲームとしては異常なほど長期間にわたってハイスコア争いが行われた。ただ、これには収益が望めずメンテナンスに手間のかかる本作を長期間設置してくれた、理解のあるゲームセンター側の努力が一番大きかったといえる。



2部構成のステージ



[illegible]ステージは敵のミサイルを破壊する「[illegible]」と、大気圏へと落下してくる弾頭を破壊する「ディフェンシブハーフ」の2部構成になっている。

DATA SDI Strategic Defense Initiative

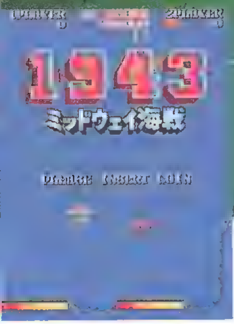
メーカー／セガ
発売日／1987年4月
…AC版の発売日

定価／―円

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

対応ハード：AC（アーケード）、PS2、etc.

[illegible]にセガ・マークIIIに[illegible]されている。PS2版はマークIII版とアーケード版[illegible]を収録したもので、[illegible]も収録されている。



メガクラッシュで日本軍を壊滅
1943
ミッドウェイ海戦

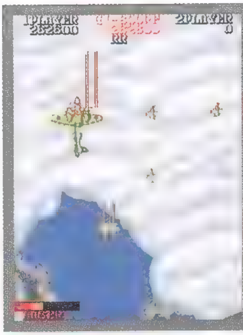
前作のシステムを受け継ぎつつ大幅改良



自機のパワーアップにあわせて敵の攻撃も[illegible]。



[illegible]これらの多くは実在の戦艦である。



ショットのパワーアップバリエーションも豊富で武器[illegible]いずれも[illegible]ている。

前作『1942』から約3年の沈黙を破り、『19XX』シリーズの続編として登場したのが『1943 ミッドウェイ海戦』。プレイヤーは再びP-38を操り、大海原で繰り広げられる戦火の中に飛び込んでいくのであった。

今作も縦スクロールで進行する形となっており、ステージは全16面でエンディング。2人同時プレイも可能であり、1P側がプレイ中でも途中参戦OKな方式であった。自機に関するシステム面もリニューアルし、残機制の被弾1発アウトの前作と異なりエネルギーゲージによるライフ制となっている。さらにメガクラッシュという必殺ボタンが追加され、使用すると雷や津波などの超自然現象による強力な広範囲攻撃を行える。メガクラッシュは代償として生命線であるエネルギーを消費するのでゲームオーバーのリスクがある攻撃だが、2発で艦隊を沈められるほどの破壊力があるので、このゲームのバランスブレイカーともいえる。この兵器があるおかげで前作から受け継いだ宙返りもあまり出番はない（もちろん緊急回避としては役立つ）。

前記の大技が存在するので、やや大味な感じも否めない作品だが、単調だった前作と比較すると確実に進化している。演出面も出撃時に「攻撃目標××健闘ヲ祈ル」といったように打電が入るなど凝っている。しかし、こちらはアメリカ軍のはずで…。日本軍的な演出はご愛敬か。





加えられ夕暮のステージも存在する。

DATA 1943 ミッドウェイ海戦

メーカー/カプコン
発売日/1987年6月

※AC版の発売日

定価/—円

対応ハード

AC		FC			
	PS	SS		PS2	

ダウンロード販売

[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

ファミコン版はかなりアレンジの効いた移植になっている。またXBOX360とPS3の『カプコン アーケード キャビネット』で配信もされている。

ひっそり復活を遂げた固定画面シューティング

ギャラガ'88



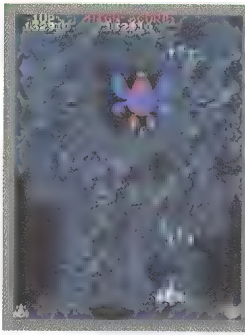
オールドタイプでも中身は進化



シリーズの持ち味であるパワーアップはもちろんゲーム中に行えるが、[illegible]択することが可能。

80年代後半、シューティングはショット&サブウェポンによる攻撃、そして多様なスクロール形態のゲームがトレンドとなっていたが、一時代を築いた『スペースインベーダー』の流れを汲む固定画面シューティングのオールドタイプも死滅してはいなかった。それが『ギャラガ'88』である。

ポスト「インベーダー」として一世を風靡し、ナムコの名を世に知らしめた『ギャラクシアン』の後継機として誕生した『ギャラガ』の続編は1984年に『ギャプラス』が発売されているが、



元祖から年月が経ってのリリースだけに巨大なボス[illegible]

前作から3年余、再び『ギャラガ』を復活させたのである。ちなみに一連のシリーズは、後にUGSF(United Galaxy Space Forceの略。現バンナム作品に共通する架空の軍隊)シリーズとして扱われており、『スターラスター』などゲーム性の異なる同社の作品もその中に含まれている。なお、タイトルは『88』となっているが、本作が稼働を開始したのは1987年である。

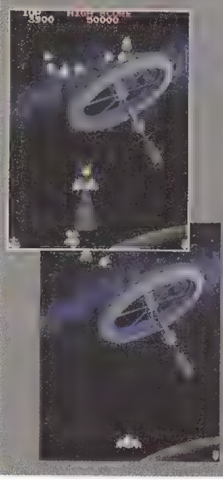


特定のステージではギャ[illegible]いうチャレンジステージに移行。敵を倒しボーナスを狙える一方、何も操作しない選択肢もある

『ギャプラス』では固定画面でも下画面半分に限り自機ファイターを8方向に動かせたが、本作では元祖のように左右の移動のみでエイリアンの攻撃を避けつつ撃退する方式となっている。また、ゲーム開始時に自機の形態をシングルorデュアルから選ぶことができ、デュアルを選択した場合は最初から2機合体の形で始まり、攻撃力アップとなる分、残機が1機少なくなるというリスクが生じる。



トリプルファイター



DATA ギャラガ'88

メーカー/ナムコ
発売日/1987年12月

※…AC版の発売日

定価/—円

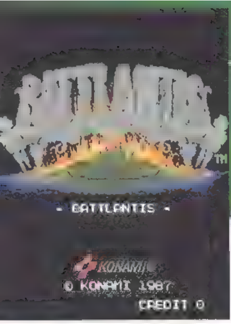
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード: AC / PC / PCE / PS2 / etc.

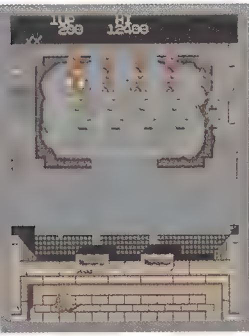
PS2の『ナムコミュージアム アーケードHITS!!』やXBOX360の『ナムコミュージアム バーチャルアーケード』に収録。配信はAC版とPCE版がある。

時期外れのインベーダーゲーム

バトランティス



敵の撃ち漏らしは即ミスに繋がる



[illegible]基本、そのモチーフはいわゆるインベーダーゲームで操作系も左右レバーとボタン1つのみである。



[illegible]パワーアップアイテムのいずれかを入手可能。ただ[illegible]



[illegible]左[illegible]ボス戦も単純極まりないという欠点がある。

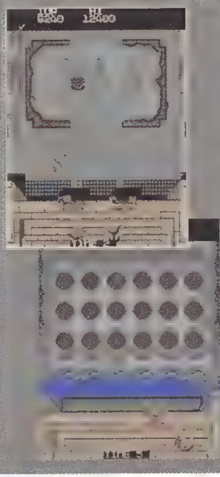
既に時代遅れになっていた固定画面シューティングとして発売された本作は、フライヤーにも大きく「究極のインベーダー・ゲーム」と書かれており、メーカーこそ違えどそのリメイク版として開発されたであろうことがうかがえる。特にグラフィックは格段の進化を遂げており、白黒画面に色つきセロファンを張っていた元祖『スペースインベーダー』とは比ぶべくもない。

ゲーム性は確かにインベーダーゲームを意識してはいるが、敵が主人公に向かって飛来するなど、どちらかと言えば『ギャラクシアン』に近いものになっている。また、アイテムによるパワーアップは時流に乗ったものだろう。

しかし、ここで困ったことが起こる。『ギャラクシアン』では敵が頻繁に飛来するが、これを撃ち逃しても特に問題にはならない。インベーダーゲームでは敵が画面下部に到達するとゲームオーバーになる。そして、本作では『ギャラクシアン』のゲーム性を持ちながらインベーダーゲームに近いルールが採用されている。つまり飛来した敵を撃ち漏らすと、やがてそれらは城壁を登り、無防備な自機は為す術もなくやられてしまうのだ。このため、本作の難易度はかなり高い。しかも、ミスの大半が理不尽な「侵略」によるものでは、プレイヤーも納得は出来ない。こうして本作は大手メーカーのゲームながら、短期間で消えていったのである。



敵による侵略



DATA バトランティス

メーカー/コナミ
発売日/1987年7月

定価/—円

対応ハード

AC / FC / PC / MD / SFC / PCE / SS / PS / N64 / GC / PS2 / DC / Xbox / GB / GBA / DS / PSP / Wii

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

マイクロソフトが運営するゲーム配信サービス「Game Room」(X360とPCに対応)で配信されており、初回のみ無料でお試しプレイもできる。

キャラバン公式ソフト第3弾

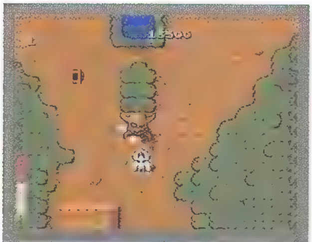
ヘクター'87



タイトスケジュールで行われたキャラバン



ライフ制を導入しているためか、敵の弾数が容赦なくシビアな難易度。ボーナスも少なく、敵を倒さないとスコアが稼げない仕様でもあった。



敵の猛攻に対して自機のパワーアップに期待したいところだが、スピードアップすら存在しない。あるのは特定ポイントでのライフ回復のみ。



通常のゲームモードに加えてキャラバン用に2分、5分モードが存在する。この機能は以降の作品にも受け継がれていった。

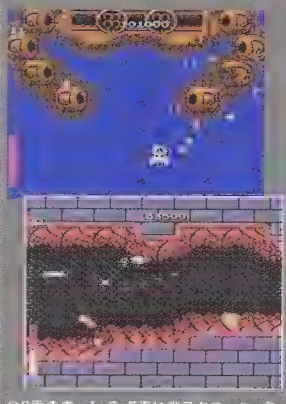
『ヘクター'87』はハドソン開発のファミコン専用シューティングゲーム。タイトルの数字が示す通り1987年に発売された。この後、ハドソンはPCエンジンに移行していったため、ファミコンのタイトルとしてはこれが最後のシューティングゲームである。そして本作は、『スターフォース』『スターソルジャー』に続く全国ファミコンキャラバン第3弾用の公式ソフトでもある。

前2作は連射命の王道的シューティングであったが、本作は奇数面が縦スクロール、偶数面は横スクロールという形態を取っており、自機もライフ制を採用など、明らかに毛色の異なる仕様であった。また、ゲームモードにはキャラバン用の時間制限モードが追加され、全国の少年達は大会に向けて万全の体制でその腕前を披露するはず…だった。

というのも、第3回TDK夏休み全国ツインファミコン大会（この大会ではツインファミコンが使用された）と名付けられたこのイベントが開催されたのが87年の7月19日からなのだが、土壇場で発売延期がありソフトが発売されたのはまさかの7月16日(本来の予定日も7月10日とギリギリであった)。過去2回と比べると公認タイトルが発表された時期も遅く、異例の状況下で大会が開かれたため、十分な練習期間も取れず参加者にはいささか厳しい戦いとなってしまった。さらに、神である高橋名人も自身の主演映画の撮影が絡み、あまり姿を見せなかったのも痛手であった。大会自体はテレビ番組との連動なども始まり環境が整備されていったが、ハドソン的には忘れたい話であったかもしれない。

肝心のゲーム性も説明書で名人が戦略シューティングであることを語っているように、爽快感に欠ける内容でやたらに敵が硬い。そのため大会でも連射パット（ジョイカードMk-II）の使用が公認されたのだった。

2種類のスクロール



全6面の内、1・3・5面は縦スクロール、2・4・6面は横スクロール進行となる。縦面では地上物はクラスター爆弾で破壊する必要がある。横面では地形の接触は即ミスとなる。

DATA ヘクター'87

メーカー/ハドソン
発売日/1987年7月16日

定価/5000円

対応ハード: PC, FC, SFC, MD, PCE, PS2, DC, GBA, PSP, etc.

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

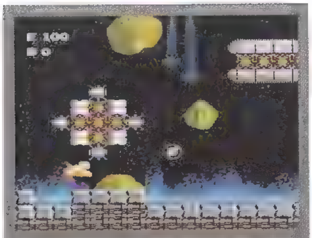
SFCの「キャラバンシューティングコレクション」やGBAの「ハドソンベストコレクションVol.5 シューティングコレクション」に収録されている。

※…FC版の発売日・FC版の定価

空中要塞エアーフォートレス

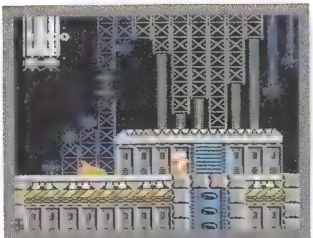


2つのパートを持つ緩めのSTG


主人公が生身ムキ出しでライドオンしているからか、障害物への接触は即死。アイテムを取得する際は注意である。

HAL研究所といえば『カービィ』シリーズでお馴染みのメーカーだが、ファミコン時代には多様なジャンルの作品を制作しており、オリジナルのシューティングゲームもいくつかリリースしている。

『空中要塞エアーフォートレス』もその内の1本だ。本作は1987年にファミコン用ソフトとして発売。しかし、ファミコンでは『スターフォース』や『スターソルジャー』などの花形シューティングが不動の人気となる中、本作はハル研の名前がメジャーになる前の自社ブランド製品であったため、当時の注目度はそれほど高いものではなかった。


前半の横スクロール面のゴールに辿り着くと要塞の内部へ。[illegible]

ゲームは横スクロール面からスタートし、ショットのみで敵を撃破していくという極めてシンプルなもの。自機のパワーアップなどは存在せず、敵の攻撃もそんなに厳しいものではない。というよりも最初のステージに至っては敵の出現数も少なく、地形や敵への衝突にさえ注意すれば快適なクルージングといえるほどヌルい。ただし、この時ステージ中に出現するBとEマークのアイテムを充分に集めておく必要がある。

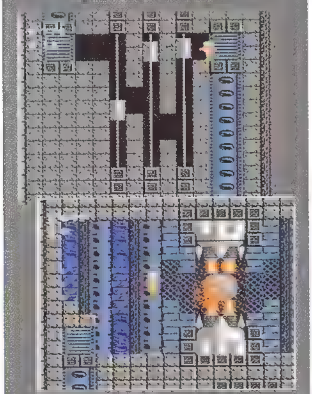
その理由とは本作は1ステージ2部制のデザインとなっており、アクション面に突入する後半は移動とショットでエネルギーを消費するので、前半でアイテムを集めておかないと後半の攻略が不利になってしまうためである。



全8ステージをクリアすればエンディング…と思いきや、高難易度の裏面も用意されており表面をクリアするとパスワードが表示される。

ここでの操作は浮力が働くため、基本は十字キーで調整しながら進んでいくのだが、ショットを撃つと自キャラは反動で進行方向の逆側に飛ばされるという特徴がある。これはアスキーの『アストロロボSASA』に近い感覚か。とはいえ、その反動を使った操作が主軸のゲームではないので、やってみると全然難しくはない。やはり子供に配慮しているのかコンティニューもあり、全体的な難易度は低めといえる。

独特の操作感


アクションパートはコアの破壊が目的なのだが、フワフワ浮きながら移動する操作感が独特で面白い。重要な場面ではエネルギーの干渉を受けないボムを有効活用したい。

DATA 空中要塞 エアーフォートレス

メーカー/HAL研究所
発売日/1987年8月17日

定価/5300円

対応ハード

FC

ダウンロード販売

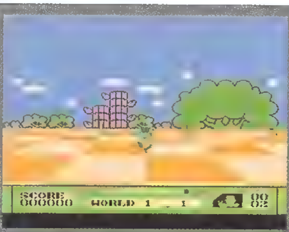
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

他ハードへは移植されておらず、今後もその可能性は低い。ただ、幸いなことに中古ソフトの価格は安めで入手しやすい。

とびだせ大作戦



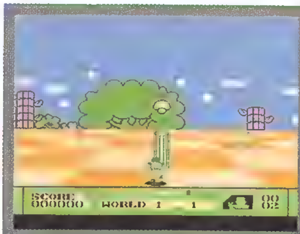
とびだせメガネで飛び出した!



地面のスクロールや障害物の拡大表現は秀逸で動きも非常になめらか。主人公のアクションも面白く仕上がっている。

『とびだせ大作戦』はファミリーコンピューターディスクシステム用ソフトとして発売され、販売はスクウェア・DOGブランドが行った。

このDOGというのはディスク・オリジナル・グループの略で、当時スクウェアが音頭を取り、主にPCゲームを開発していたメーカー数社が参加。ディスクシステム用のタイトルを制作・販売した連合体である。本作に関してはスクウェア本体が開発を行っているが、例えば翌1988年に書き換え専用タイトルとして発売された『亜空戦記ライジン』は、開発マイクロキャビン、販売スクウェア・DOGといった形になっている。なお、本作の開発には『ファイナルファンタジー』のスタッフであるナーシャ・ジベリや植松伸夫が携わっている。



柱にぶつかるとパワーアップアイテムが入手できるのだが、中には地雷アイテムが混ざっており、キノコを取ると即死してしまう。

ゲームは1985年にアーケードにて一大センセーショナルを巻き起こした『スペースハリアー』を意識した擬似3Dランシューティングとなっており、高さの軸はないもののラスタースクロールという特殊な技術によりファミコンでありながら処理落ちせずに高速スクロールの実現に成功した作品である。さらに本作は画面が立体的に飛び出して見える3Dメガネ（レンズ部分が赤と青になっているもの）を、「とびだせメガネ」として同梱。メガネをしてゲーム中セレクトボタンでモードを変更すると、文字通り画面が飛び出して見える仕組みを取り入れていた。

シリーズ作品

JJ	FC



所々床が消失している部分があり、ジャンプで越える必要がある。この際に穴の長さを予測して飛距を調節しないと落下してしまう。

ちなみに赤青の2色メガネは洋画ジョーズ3などの上映で80年代前半から既に使用されていた。

ゲーム内容に関しては『スペースハリアー』のようなシリアス路線ではなくコミカルなタッチで描かれており、いかにもファミコンらしいデザインだが、続編の『JJ』ではキャラがリアルになっている。

ステージギミック



ステージ中に風船を取るとボーナスステージに移行するなどの仕掛けも用意されている。また、ステージの最後にはボスのドラゴンが出現。ボスは面を進む毎に強くなっていく。

DATA とびだせ大作戦

メーカー/スクウェア
発売日/1987年3月12日

定価/3400円

対応ハード: FC

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

ファミコンのディスクシステム用に発売された。今後も移植されることはないだろうが、中古ソフトは容易に入手可能である。

宙を舞うスケ番が挑む救出劇

アタックアニマル学園



話題性とインパクトは間違いなく一級品



両者を知っているならこのポーズを見て『スペースハリアー』の主人公の姿が重ならない人はいないだろう。


基本的には擬人化した動物が敵として出現するが、[illegible]



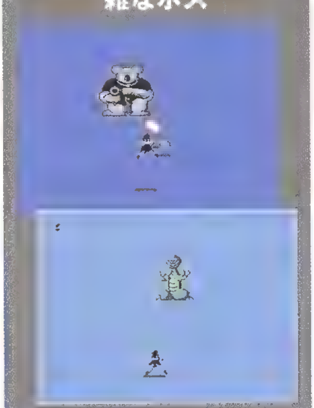
障害物や敵に接触すると問答無用で1ミスとなりパワーアップ効果も消えてしまうので死ぬと復活がキツいゲームである。

同じ擬似3Dシューティングということで左ページの『とびだせ大作戦』とよく比較されるのがこの『アタックアニマル学園』。こちらはディスクではなくロムカートリッジで、ポニーキャニオンから発売されている。専用メガネなどは同梱されていなかったが、こちらもスコープが付属した追加機器のファミコン3Dシステムを使用すれば、立体視でプレイすることが可能であった。ちなみにこの3Dシステム、画期的ではあったもののチラつきが目立つなどの課題も多く普及には至らなかった。そのため対応ソフトは本作や『とびだせ大作戦』のマイナーチェンジ版である『JJ』を含めわずか7本にとどまっている。

ゲーム性はもちろん強制スクロールで進行する『スペースハリアー』タイプ…というより、主人公の飛行中のポーズがソックリすぎるなど、そのまんまの模倣といえるような内容となっているのだが、驚くべきはそのコンセプト。主人公であるセーラー服を着た女子高生スケ番のノッコが、人外がズラリと揃うアニマル学園連合に誘拐された親友を救出するという、実に突っ込みどころ満載のストーリーになっている。当時のエンタメ界では「スケバン刑事」が話題を呼んでいたため、それが開発サイドなのか上層部の鶴の一声なのかはわからないが、流行ものを連想させるような要素を無理矢理ねじ込んできたのであろう。

敵もアニマルと謳っておきながらガイコツが出現したり、主人公は地蔵に触れるとパワーアップ等々、とにかく設定がメチャクチャかつ謎であり、硬派とは正反対のバカゲー要素が強い。それでもゲームとしてデキがよければ楽しめるのだが、視認性の悪さと主人公の性能の低さが目立ってしまい、それが難易度の高さにも影響している。それでも話題性という意味では今も昔も衝撃的。ネタは豊富な作品である。

雑なボス


ステージの最後に登場するボスを倒せばクリアの定番システムだが、そのキャラデザインはテキトー感がヒシヒシと伝わってくる。こちらを脱力させ戦意を喪失させる魂胆か。

DATA アタックアニマル学園

メーカー／ポニーキャニオン
発売日／1987年12月26日

定価／5500円

対応ハード

FC

ダウンロード販売

- 未配信
- 未配信
- 未配信

[illegible]ハードへの移植は実現していない。中古価格は箱説なしならば安めだが、コレクター以外が無理して購入するほどのゲームではない。

MSXユーザーにとってグラ2とは本作のこと

グラディウス2



低いハード性能を技術力でカバー



AC版より先に発売されたシリーズ第2弾で、[illegible]

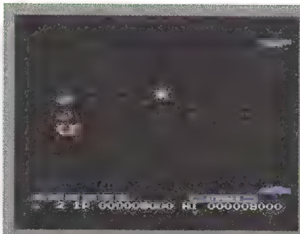
一般的には『グラディウス』の続編と言えば『グラディウスⅡ GOFERの野望』のことを指すが、MSXユーザーにとってはこの『グラディウス2』こそが正当な続編。当時のMSXは高価な割にゲーム機としては性能が低く、ユーザーはファミコンの興隆を苦々しく思っていた。そんなMSXに良質なゲームを提供してくれる救世主がコナミであり、アーケードに先駆けて発売された『グラディウス』の続編に、MSXユーザーは溜飲を下げることができたのである。

システム面では『グラディウス』の



[illegible]アップレーザーは横長のレーザーが上に[illegible]くユニークなものだ（ダウンレーザーもあり[illegible]

パワーアップゲージを継承しながら、ゲーム中にゲージが拡張されるという新要素を追加。これはボスを倒した後にコアに侵入することで新たなパワーアップが得られるようになっており、ボスが爆発するまで待てば拒否もできる。追加されるパワーアップはミサイルの強化版であるナパームミサイルや、ダブルの強化版のリフレックスリング、ファイヤーブラスターなどの



スロット2に『魔大陸アドベンチャー』が差されて[illegible]



続編的作品として『ゴーファーの野望 エピソードⅡ』がある。こちらは『グラⅡ』をもとにしたゲームだが、かなりアレンジされている。

ほか、単独でも使用可能なアップレーザー、ダウンレーザーなどもある。特に後者は横長のレーザーが水平方向に飛んでいくという、これまでの概念を覆すものであった。また、アイテム取得による時間制限の特殊パワーアップも存在していた。

ステージ数も8と多く、さらに1～6ステージを再びクリアする必要があるなどボリュームもある。BGMも素晴らしくまさしくMSXを代表するゲームといえるだろう。

追加パワーアップゲージ



ボスを倒した後にそのコアに侵入することでパワーアップゲージに新たな項目が追加される。侵入しなければ追加を拒否できるが、無いとクリアに支障をきたすほど重要な武器もある。

DATA グラディウス2

メーカー/コナミ
発売日/1987年8月

定価/5800円

対応ハード: PC, PS, SS, PSP

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	617円
プロジェクトEGG	540円

PSとSSの『コナミアンティークス MSXコレクション』に収録されている。また、各種配信版も利用可能なので遊びやすいゲームの1つといえる。

※MSX版の発売日・MSX版の定価

OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズヒストリー





1988年









グラディウスII

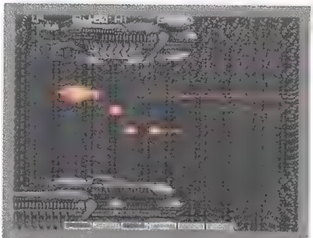
GOFERの野望

突然姿を現した超大物ゲーム

本作『グラディウスII GOFERの野望』が、プレイヤーの前に初めてその姿を現したのは1988年3月のAOUショーでのことである。実は本作の出典はショー開幕まで伏せられており、業界関係者からゲーム誌の記者にまで、その存在は全く知らされていなかったのだ。いざショーが開幕してコナミブースで本作を見つけた時の衝撃は、さぞや大きかったのだろうと思われるのだが、実際に本作はそれに見合うだけの完成度を持っており、試遊後もその衝撃が薄れることはなかったのである。ちなみにこのショーにおけるゲーメストの来場者アンケートでは、期待のゲームとして本作が断トツの1位であった。また、前年のAMショーでは1日目と比べて2日目の入場者数が減っていたが、この年のAOUショーでは2日目に入場者数が増えている。これは1日目の来場者から本作の存在が伝えられ、口コミによってそれが広まったためだと考えられる。

本作がそれだけの期待と驚きを持って迎えられたのは、前作『グラディウス』が多くのプレイヤーから支持された名作であったからなのだが、1作目を越えられないシリーズものが数多くある中、本作はそれをやってのけたのである。この年は前年に引き続きシューティングゲームが大豊作の年であったが、その中でも『グラII』は一際輝いており、88年のゲーメスト大賞に、2位の『ロストワールド』に倍近くの差を付けて見事輝いている。この賞は決してシューティングゲームに限ったものではないのだが、前年の『ダライアス』に続く（前年はベスト3をSTGが占めていた）同ジャンルの入賞となった。

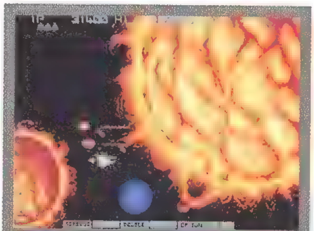
ちなみにこの年の好きなメーカーランキングにおいてはコナミはナムコに次ぐ2位。この頃はまだナムコ信仰が根強く残っていたが、ゲームの質は確実に落ちてきており、その後人気は急速に冷え込んでいく。



ステージ2はエイリアンステージ。破[illegible]が行く手を阻み、ギーガー調のおどろおどろしい背景が特徴だ。

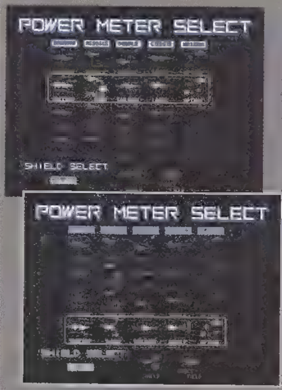


パワーカプセルとパワーメーターによるパワーアップ方式というシステムはそのままに、前作を超えるグラフィックやゲーム性を備えている。



ステージ1は人工太陽ステージ。その美しさは思わず息を呑むほどで、プレイヤーに大きな衝撃を与え、その期待感は最高潮になった。

パワーメーターセレクト



自機のパワーメーターを4種類から選び、シールド・フォースフィールドのどちらかを選んでゲームスタート。どのメーターを選んだかによって難易度が大幅に変わってしまう。

DATA グラディウスII GOFERの野望

メーカー/コナミ
発売日/1988年3月 ※AC版の発売日

定価/—円

ダウンロード販売

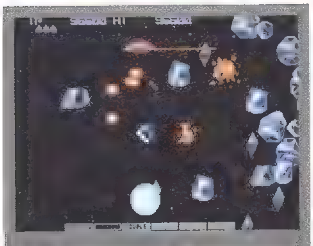
バーチャルコンソール	617円
ゲームアーカイブス	823円
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC	PC	FC	[illegible]	MD	PCE
[illegible]	PS	SS	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Xbox	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PSP	etc.

超大作だけあって多くのハードに移植されている。バーチャルコンソール版の配信はFC版とPCE版。ゲームアーカイブスの配信はPCE版である。

レーザーは弱く リップルは強い



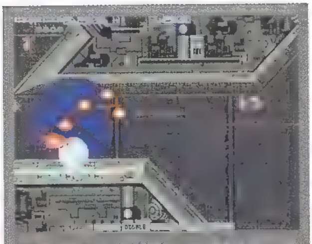
ステージ3は結晶ステージ。結晶は破壊できるものと不可のものがあり、大きなものは破壊すると分裂するため、自機の火力がないと苦戦する。

本作の特色である4種類のパワーゲージはその面白さの幅を広げているが、攻略という面に限ってみれば4番の装備が圧倒的に強くなっている。そのため、プレイヤーの人気も4番に集中しており、最もマイナーな3番の装備を使っている人はほとんど見かけなかった。前作と比べて（『沙羅曼蛇』と比べても）レーザーの攻撃範囲が狭くなっており、撃ちきった後の自弾発射までのスキも大きい。そのため、相対的に攻撃範囲の大きなリップルレーザーが強くなっていて、さらにミサイルで上方向にも攻撃可能な4番が強かったのである。ハイスコア争いでも（装備別に集計されてはいたが）4番の装備が圧倒的で、1000万点突破も最も早かった。ちなみに1000万点到達には13～18周（平均して15周程度）ほどかかり、プレイ時間も非常に長い。この長時間プレイの問題がやがてSTGを衰退させていく遠因になっていくのではあるが。





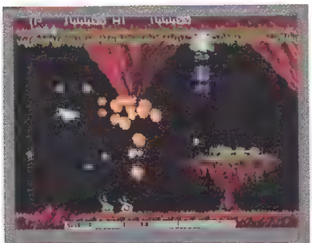
ステージ[illegible]はホッピングモアイやボスのビッグモアイ、ミニモアイなどモアイづくしになっている。



[illegible]みスクロールスピードが通常の2倍に[illegible]トによっては行き止まりになっている。

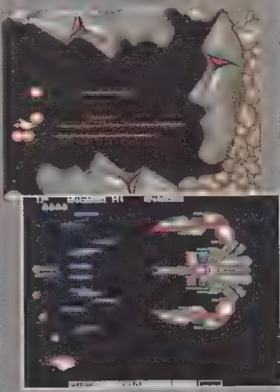
シリーズの特徴でもある多様なステージも当然健在で、ステージ1の人工太陽はその美しさで多くの初見プレイヤーに驚きを与えた。ステージ3では分裂する結晶が画面を覆うほど出現する。ここは火力がものを言うステージで、2番の装備が輝く。ただし、1度ミスしてしまうと復活が難しいステージでもあり、初心者にとっての難関であった。そのほかにもモアイや逆火山といった前作譲りのステージもあり、新しいステージに突入するたびにプレイヤーを驚嘆させ、虜にしていったのである。





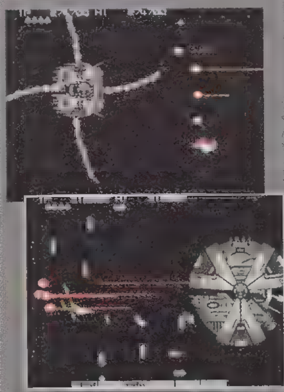
ステージ4は火山ステージ。これは初代からの伝統である火山・逆火山ステージを再現したもので、正統的な続編であることがアピールされている。

ステージボス



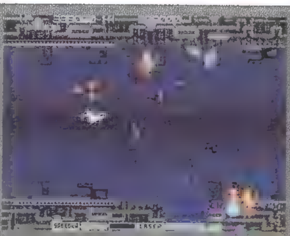
初代には明確なボスはビッグコア程度しかいなかったが、『沙羅曼蛇』以降はボスが登場するようになり、本作もその仕様を引き継いで各ステージのラストは必ずボス戦となる。

ボスラッシュ



[illegible]

ボス戦の比重も高くなっていた

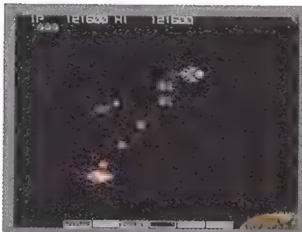


最終ステージ

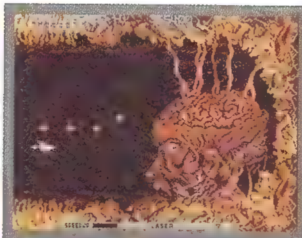
最終ステージはGOFER艦内。中ボスとして要塞と戦い、最後には無敵のボス「クラブ」が登場する。

「グラディウス」ではボスとしては主にビッグコアが登場し、ボス戦は軽視されがちであった。しかし、『沙羅曼蛇』ではその点が大きく改善され、ステージの最後には基本的にボスが登場するようになり、そのウエイトは大きくなっていた。本作もその路線を継承し、ステージごとに様々なボスが登場し、プレイヤーを楽しませた。

ボスには『グラディウス』のビッグコアや『沙羅曼蛇』のボスの派生型が多い。オリジナルのボスとしてはビッグモアイやカバードコアが印象的で、前者はモアイステージの最後に登場し、3体のモアイの顔が画面の上下と右に張り付いているというインパクトの強いもの。口からはミニモアイを吐き出すなど、このステージはとにかくモアイ尽くしであった。また、このボスには安全地帯（本作には安地が多い）があるのだが、その位置が下のモアイ



オプション4つ装備時に定期的に現れるオプションハンター。この頃からコナミのSTGでパワーアップに対する制約が強くなっていった。



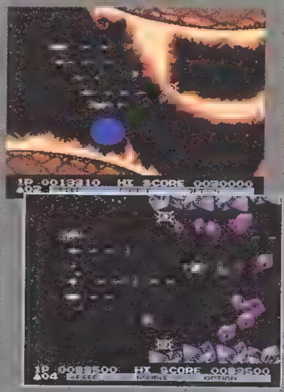
ゲームとしての最終ボスであるGOFERは一切の攻撃をしてこない。これは初代のマザーコンピューターと同じ仕様である。

の鼻穴に自機を半分突っ込むという場所で、まるで鼻栓をしたようなモアイの姿は爆笑ものであった。カバードコアはボスラッシュの後に登場し、スピードこそ遅いものの大量のミサイルを上下から挟み込むように放ち、左右の動きでこれをかわす必要があった。

そして、後の『パロディウス』における「ちちびんたリカ」の元ネタであるクラブ（破壊不能でボスとは呼べないかもしれないが）も非常に有名。カニを模した異様な形に加え、絶対に破壊不能（ファミコン版は可能）であり、自機の行く手を遮るその姿は最終ステージにふさわしい存在であった。

破壊不能といえば自機のオプションを盗むオプションハンターも忘れてはいけない。これはオプションを4つ付

ファミコン版

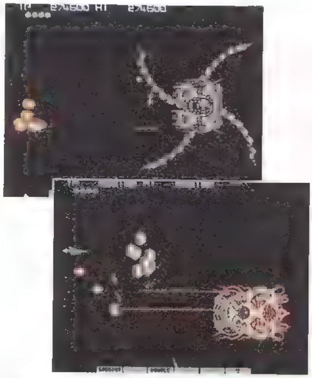


ハード性能から完全移植は無理な話だが、シリーズとしてファミコン初のオプション4個装備を実現している。AC版の再現度は低いが、ゲームとしての完成度は高く今でも充分楽しめる。

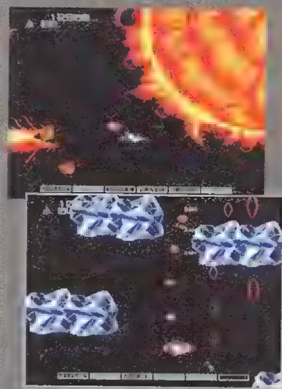


2周目からザコ敵が破壊された時に撃ち返し弾を放ってくる。ちなみにスコアは1千万点で0に戻るがゲームはそのまま続行される。

けていると時間ごとに出現し、自機と縦軸を合わせた後突進してオプションを奪う。これに対抗するために当初はオプションを3つしか付けない方法も紹介されていたが、後に完全なパターン化が進み対策された。



PCエンジン版



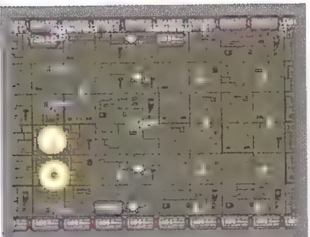
92年と遅い発売ながら驚異的ともいえる移植度を実現したPCエンジン版。大容量のCDロムを使用しているとはいえ、8ビット機でここまでAC版を再現しているとは驚きだ。

グラディウスを意識しつつもそれを超えようとした

サンダークロス

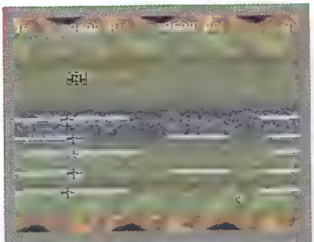


美しい音楽も高評価



オプションを上下に2つずつ装備可能で、ボタンによってその間隔を広げたり狭めたりすることが可能になっている。

『グラディウス』を意識しつつも、それを超えようとした意欲作。それがこの『サンダークロス』である。最大の特徴となるオプションは自機の上下に2個ずつ、計4個の装備が可能で、『グラディウス』のように自機をトレースするのではなく、固定されたまま自機と同時に移動する。そして、専用のボタンによってこのオプションの間隔を調整できるのが本作の肝になっており、広げれば画面全体に攻撃がいきわたり、狭めれば攻撃を集中できる。これを使いこなすことが必要不可欠であった。



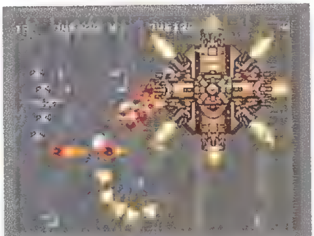
自機の武装にはオート連射可能なバルカン、前 [illegible]

武器は3種類ありそれぞれパワーアップが可能。ただし、敵や地形に当たって反射するブーメランショットの使い勝手が非常によく、他の武器の存在価値が薄れてしまっている。また、オプションを4つ装備していると、スペシャルパワーアップのアイテムが出現。これもまた3種類存在するがいずれも派手で強大な威力を持つ。その代わりにオプションからは通常の武器が発射されなくなり、その間隔も調節できなくなるという制限もある。また、



シリーズ作品

サンダークロスⅡ	AC

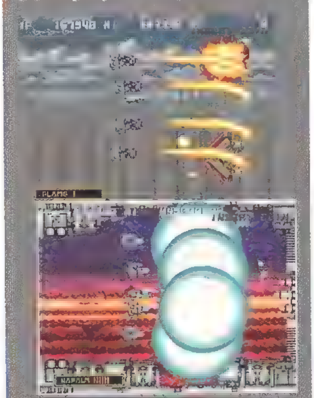


本作の難易度はかなり低めでボスの耐久度も低い。また、ブーメランショットの連射によって処理落ちが発生しやすくなっている。

敵弾が見にくくなるということもあり、無理に使用しないほうが安定することにもなる。

本作とその続編は共に難易度が低いことでも有名。本作ではブーメランショットが強いこと、その連射で処理落ちを発生させられること、復活が比較的簡単なことなどが難易度低下の理由になっている。

スペシャルパワーアップ



自機がフルパワーアップ後はスペシャルパワーアップアイテムが出現。これらの攻撃は見た目が派手で威力も高いが、左下に表示されているゲージがなくなると通常の武器に戻ってしまう。

DATA サンダークロス

メーカー/コナミ
発売日/1988年10月
※AC版の発売日

定価/—円

対応ハード

AC / 64 / Xbox / FC / PS / GB / SFC / SS / GBA / MD / GC / PCE / PS2 / DC / PSP

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PS2の『オレたちゲーセン族』シリーズに移植されているが、BGMに不備があるなど評判は悪い。その割に流通量の少なさからプレミア化している。



単身敵地に突入するスーパーソルジャー

餓流禍

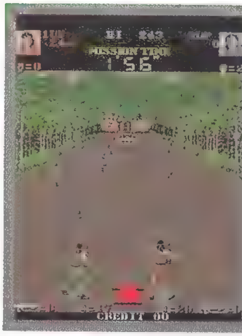
アツい男達がひたすら前進する



コナミから発売された疑似3Dシューティング。奥方向への任意スクロールは珍しいが、当たり判定が [illegible]



[illegible]



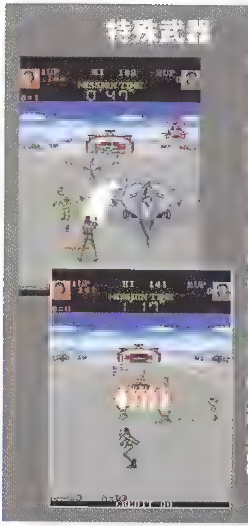
[illegible] あまりそのメリットは感じられない。

奥スクロールの疑似3Dシューティングとして発売された本作は、敵地に単独で突入する、いわゆるワンマンアーミーの活躍を描いている。主人公の風貌はどこからどう見てもランボーを意識しており、フライヤーのイラストなどはランボーそのものである。コナミは『魂斗羅』でもアーノルド・シュワルツェネッガーとシルヴェスター・スタローンを模した主人公を採用しており、筋肉隆々の男が戦う作品にこだわりがあるようだが、これは単にヒット映画から作品のヒントを得ていただけであろう。

ゲーム内容は先にも述べたように弾数無制限の銃を撃ちまくりながら画面奥へと進んでいく。3Dシューティングは強制スクロールがほとんどだが、本作は珍しい任意スクロールである。しかし、制限時間がシビアなため、立ち止まって敵を倒している余裕はない。また、飛行機や超能力少年と異なり、純粋な人間が主人公のため空中を自由に移動することはできず、結果として移動範囲は左右のみに限られてしまっている。そのため、ゲーム性はどうしても単調になってしまい、特殊武器によるアクセントはあっても、それを覆すには至っていない。

本作以降、同様のゲーム性を持った作品がほとんど発売されていないことを見ても、プレイヤーに受け入れられなかったのは明らか。そのチャレンジ精神は認めるが、完成度は低いと言わざるを得ない。





特殊武器

[illegible]

DATA 餓流禍

メーカー/コナミ
発売日/1988年9月

定価/ー円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

当時のハードには移植されなかったが、現在はX360とPCの「Game Room」で配信されている。ここでしか遊べないコナミのゲームは意外に多い。

対応ハード

AC / PCE / Xbox / GB / GBA [illegible]

セタ渾身のシューティングゲーム

ツインイーグル

Revenge Joe's brother



画面上のオブジェクトは全て破壊せよ



リアルな背景が特徴的な縦スクロールシューティング。スーパーリアル麻雀シリーズで有名なセタが開発したSTGで、難易度はかなり高い。



パワー[illegible]ていく。弾数制限の貫通弾もあるがすぐに撃ちきってしまうためあまり意味がない。

シリーズ作品	
ツインイーグルⅡ	AC



ボンバー[illegible]の[illegible]広がっていくため、後方の敵には全く無力だという欠[illegible]

細かく描き込まれた背景が特徴的な本作はセタ開発・タイトー販売の縦シュー。セタのシューティングゲームとしては『特殊部隊UAG』以来の2作目ということになる。ゲームメーカーとしてはまだ発展途上であった同社だが、『スーパーリアル麻雀』シリーズのヒットで資金が潤沢であったのだろうか、本作は実際にジオラマを制作して取り込んだものを背景に使用していると言われている。

ゲーム内容はアイテムによるパワーアップとボンバーを装備した王道系だが、実はショットを連射すればアイテム無しで最強状態にパワーアップが可能。ただし、これにはシンクロ連射レベルが必要で、しかもランクが急上昇して序盤から敵の攻撃が凄まじくなるというオマケ付きになっている。また、もう1つの特徴として木や建物など画面上のものほとんどが破壊可能なことがあり、そのうえ敵よりも点数が高いときている。続編でもこの特徴は受け継がれており、とにかく破壊の限りをつくす作品になっているのだ。

ところで本作には何やら意味深なサブタイトルがつけられているが、主人公は戦死した兄の復讐のために戦っているらしい。ゲーム中ではストーリーに全く触れられていないのだが、復讐のためとはいえ、民家や森まで焼き尽くすのはやり過ぎではなかろうか。



高速スクロール面



ラスボス以外のボス戦がない代わりに[illegible]が挿入される。このステージではボーカル入りのハードロック調BGMが[illegible]プレイヤーの気分を盛り上げる。

DATA ツインイーグル

メーカー/タイトー
発売日/1988年4月 ※AC版の発売日

定価/一円

対応ハード

AC（アーケード）、FC、その他（PC、SFC、MD、PCE、64、PS、SS、GC、PS2、DC、Xbox、GB、GBA、DS、PSP、その他のハード）

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

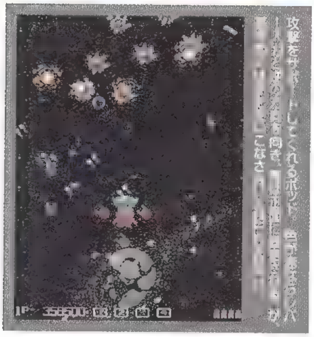
過去にファミコンに移植されているが、かなりアレンジされており、原型をほとんどとどめていない。今後の移植には期待が持てないだろう。

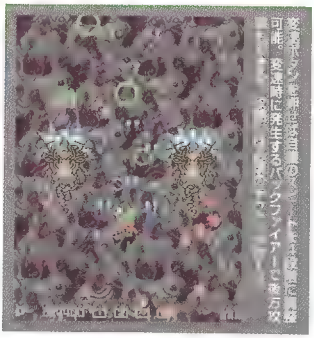


全てが緻密に計算されたアイレム渾身のSTG

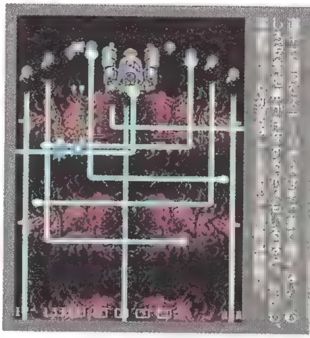
イメージファイト

2周目がクリアできたら大いに自慢していい





シリーズ作品	
イメージファイトII	PCE

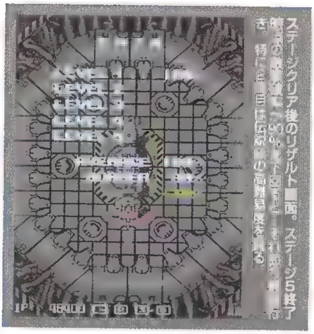


縦スクロールシューティング屈指の難易度を誇る本作『イメージファイト』。アドリブで切り抜けられる場面は少なく、コンティニューを何度も重ねて敵の出現パターンや地形といった要素を少しずつ頭に叩き込みながらじっくりと攻略していく、完全なる覚えゲーである。

ステージ構成は全8つ。加えて後述するペナルティステージ（通称・補習ステージ）が1つ用意されている。なお、ステージ5まではバーチャル空間を用いた訓練、ステージ6以降は実戦という設定で、訓練ステージでは敵の撃墜率がステージごとに集計されており、実戦に進むためには撃墜率の平均値が90%を上回る必要がある。もしこれを下回ってしまった場合は補習ステージ行きとなるのだが…補習とは名ばかり。どのステージよりも高い難易度を誇り、幾多のプレイヤーを地獄に叩き落としてきた恐怖のステージである。特に2周目の補習ステージをノーミスでクリアするのはほぼ不可能とさえ言われるほど鬼畜である。

ところで、本作には両サイドおよび後方に配置できる「ポッド」と呼ばれる補助ユニットや、自機の前面に装着できる7種類のパーツが存在し、各々を場面に応じて使い分けながら攻略していくのが基本となるのだが、これらのパワーアップ要素が補習ステージには一切用意されていない。となれば、あとは連射力（本作の敵は総じて硬い）と記憶力、そして強靭な精神力で難局を乗り切るしかないのだが…分かっていても難しい。





DATA イメージファイト

メーカー /アイレム
発売日/1988年10月※

定価/―円

ダウンロード販売	
[illegible]	617円
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

対応ハード：AC / PC / FC / PCE / PS / SS

バーチャルコンソールの配信はPCエンジン版である。PS版とSS版は「イメージファイト&X-マルチプライ」という2作品のカップリングだ。

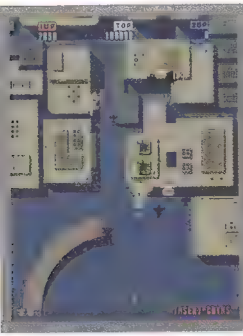
※…AC版の発売日

どこかで見たようなシステムとゲーム名

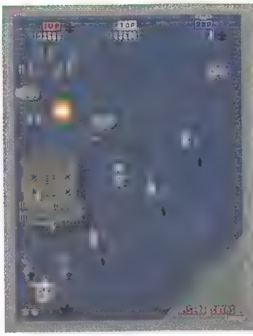
スクランブルスピリッツ



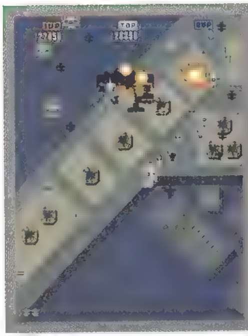
気がつくとオプションがなくなっている



特定の敵を[illegible]に出現するオプション機を2機まで装着できる。ただし、オプションには当たり判定があり被弾すると消えてしまう。



オプションは[illegible]によって対地・対空2つのフォーメーションにチェンジ可能。またスペシャルアタッ[illegible]



スペシャルアタック後のオプション機は回収可能。被弾してやられてしまうくらいならばスペシャルアタックで一時避難させた方がいい。

セガの当時の最新基板であったシステム24を使用して開発された本作は、既に少数派になっていた対地・対空撃ち分け式の縦シュー。自機のパワーアップは存在しないが、2機までのオプションを装着することが出来、その使いかたが重要になっている。ただ、このオプションにはしっかりと当たり判定が存在し、被弾すると失われてしまう。このあたりがオプションが無敵であったり、弾消し効果がある作品とは一線を画している。攻撃力を上げるためにはオプションは不可欠だが、装着時には（自機の当たり判定自体は変わらないが）敵の攻撃を避けにくくなるというジレンマがあるのだ。

オプションはそのフォーメーションを変えることで対地・対空に特化した攻撃が可能で、状況に応じて使い分けることが必要。また、オプション自体を特攻させることでボンバーの役割も持たせられる（スペシャルアタック）のだ。さらに特攻後は被弾状態でとどまり、再度回収が可能。被弾状態が回復すれば（被弾状態のまま特攻させると消滅）何度でもボンバー化できるようになっている。

ここまで説明を聞いてゲームに詳しい方であれば、ある作品が思い浮かぶはず。そう、本作のシステムはタイトーの『スクランブルフォーメーション』にかなり似ているのだ。同作も難易度は高めであったが、本作もやはり難しい。せめてオプションに当たり判定がなければかなり楽になるのだが。



マスターシステム版



アーケード版のゲーム性がかなり再現されており、ハード性能を考えると移植度は高い。ただ敵の数が増えると画面がちらつくのは仕方がないところだ。

DATA スクランブルスピリッツ

メーカー／セガ
発売日／1988年10月

対応ハード

AC　PCE

定価／――円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

日本では未発売だがヨーロッパ向けにセガ・マスターシステム版が発売されている。入手にはebayなどを利用するのがいいだろう。

優れたシステムながらハード的欠陥で短寿命に

ロストワールド



88年を代表する名作だがマイナーな扱い

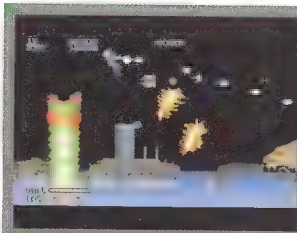
この年や、その前年に発売されたビッグタイトルの数々と比較して、ややマイナーに感じられるかもしれない本作『ロストワールド』。その原因はプレイに特殊な操作系が必要であったことにあり、その障害から移植には恵まれず、メンテナンスの煩わしさからゲームセンターでの寿命も短かった。

しかし、稼働時の人気は非常に高く、1988年のゲーメスト大賞では『グラディウスII GOFERの野望』に次ぐ2位の得票数を獲得し、ベストグラフィック賞を獲得している。要は本作はこの年を代表するゲームの1つなのだが、



その知名度は低いと言わざるを得ない。その不遇さは主人公にまで及んでおり、敵にまで名前がある中でプレイヤーなどでは「PLAYER1・2」という呼び名しか与えられず、後にそのことがネタとなり名無しの超戦士などと呼ばれるようになった。

本作の操作系にはローリングスイッチという唯一無二のデバイスが使用されているが、これが故障の原因となり度々のメンテナンスが必要となった。このスイッチは押し込むことでショット



サテライトからは弾が発射され、敵弾を防ぐ効果もある。[illegible]

ボタン（フルオート連射）になり、連続して押せばライフの減少と引き替えにメガクラッシュが発動し、画面内の敵全てにダメージを与え敵弾を消し去る効果がある。また、回転させることでサテライトと呼ばれる無敵のオプションを操作できるのだが、この操作には少々の慣れが必要であった。これらの押す・回すという操作はどうしても力が入ってしまい、それに対してスイッチの軸は細く、一点に力が集中しやすいため故障を招いたのである。



カプコンから発売された横シュー（縦スクロールもあり）。サテライトと呼ばれるオプションの使い方が最大の特徴になっている。



サテライトの操作はローリングスイッチと呼ばれるツマミ兼ボタンで行われる。ちなみに海外版（写真下）は形状がやや異なっている。

パワーアップ



フィールドの床部分から現れるショップに入ればパワーアップアイテムが購入可能。店主のシルフィーは後の『NAMCO x CAPCOM』では、何でも売ろうとする守銭奴キャラになっている。

DATA ロストワールド

メーカー/カプコン
発売日/1988年7月

定価/―円

※…AC版の発売日

対応ハード: AC / MD / PCE / PS2

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	617円
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

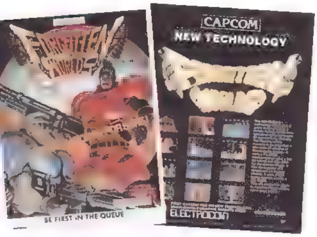
※海外版や家庭用ハード版ではタイトルが『フォゴットンワールズ(F)』になっている。PS2版は『カプコン クラシックス コレクション』に収録。

サテライトの操作を使いこなす必要あり



ゲームの仕様上、敵が多方向から現れる。サテライトを上手く使いこなさなければ、先へ進むことはできないようになっているのだ。

前のページで少々述べたがサテライトの操作方法は独特で、スイッチを押し込まずに回転させることにより、主人公を中心に周りを360°公転する。この公転を利用してサテライトを動かすことで、敵弾を防ぐ効果を活かせるのだ。また、スイッチを押し込みながら回すことで、サテライトが360°自転する。主人公もサテライトと同じ方向を向くこともあり、これによって全周囲へ攻撃することが可能になっている。この2種類の操作を場面に応じて使っていくことが本作では必須になっ





画面に入りきらないほどの巨大ボスなど派手な演出が多い。360°攻撃可能なシステムが様々な場面で活かされているのだ。



ステージによってはルート分岐もあり。クリア重視か稼ぎ重視かによってプレイヤーがとるべきルートが変わってくる。

ており、それだけにやや取っつきにくさはあるものの、慣れてしまえばこれまでにない面白さが得られる。この新鮮さが本作の高評価に繋がっているのは間違いないであろう。

自機（主人公）はライフ制を採用しており残機はない。ライフはステージクリア時に回復するほか、ショップでも回復できる。このショップでは自機のパワーアップとサテライトから発射される武器のチェンジも可能。そのほかにも自機の移動速度の変更やダメージを防ぐ鎧の購入、攻略情報も入手できる。また、ショップへ入店する際にメガクラッシュと同等の効果があるため、なるべく敵を画面に多く出して入店する技がある。サテライトの武器はレーザーや壁で反射するバウンド

名無しの超戦士





2人の主人公には特に名前が付けられていなかったため、後に他作品で名無しの超戦士などと呼ばれている。ステージ間デモでの彼らのやり取りと棒読みの音声も本作の見所の1つだ。



サテライトの使い方にさえ慣れてしまえば難易度は[illegible]

ショット、着地点で燃えるナパームなど豊富に揃っている。ちなみに最終ステージのショップでは店主シルフィーの服を買うことが可能だが、この効果はクリア後にボーナスが200万点はいることで、彼女は決して脱いだりはしないのであしからず。

難易度的には操作方法が特殊なことを考慮してか、それほど難しくはない。特に前半ステージはかなり易しいといえるだろう。ただ、上級者はクリアできて当然で、さらにそこから激しいハイスコア争いがあるのだが、本作にも稼ぎ場所は数多く存在する。

最後に、海外版や移植版はタイトルが変更されているが、これは『ロストワールド』と同名の小説や映画の版権に配慮してのことである。

家庭用ハード版





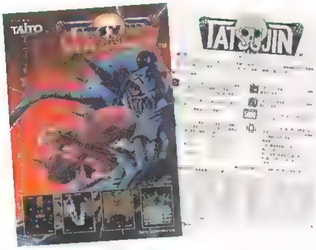
写真上はメガドライブ版で写真下は海外で発売されたマークIII版。ローリングスイッチが使えないため、家庭用版では2つのボタンでサテライトを左右に回転させる仕様であった。



東亜プランの代名詞的作品

TATSUJIN

瞬発力はなかったが人気が長く継続した

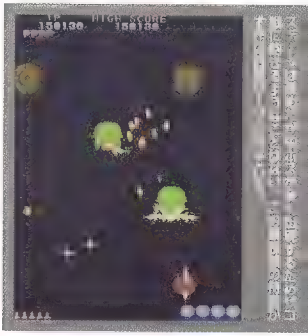


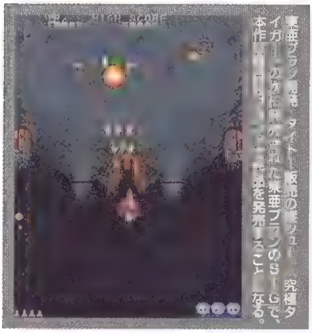
東亜プランを代表する作品の1つであり、そのあまりに挑戦的なタイトルから話題となった『TATSUJIN』。当時のシューティングゲームとしてはかなり出回りが良く、長期間稼働していたため一般への認知度も高い。しかし、本作が初めて姿を見せた88年のAMショーでは『大魔界村』『サイバリオン』『サンダークロス』といった作品の陰に隠れ、あまり注目はされていなかった。また、1989年のゲーメスト大賞においてはベスト10に入れず、ベストシューティング賞でも1位の『エリア88』に倍以上の差を付けられた4位にとどまっている。

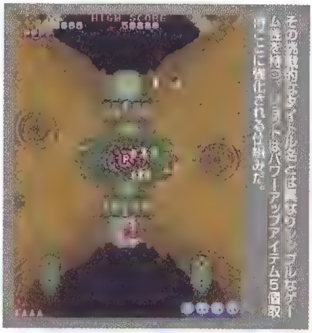
このように後年の評価とは異なり当時はあまりパッとしたゲームではなかったが、その代わりにプレイヤーから長く遊ばれ、もともと稼働台数も多かったことからロングランゲームになっている。このあたりは後の『雷電』に通ずるところであり、前評判の高かった『サンダークロス』や『イメージファイト』の寿命が短かったのと好対照である。

そのタイトル名から本作は超難関シューティングなどと評されていた時期もあったが、現在では1周クリアはそこまで難しくないとされている。実際のところ初心者には難しく、上級者には易しいというのが本作の正しい評価に思われる。

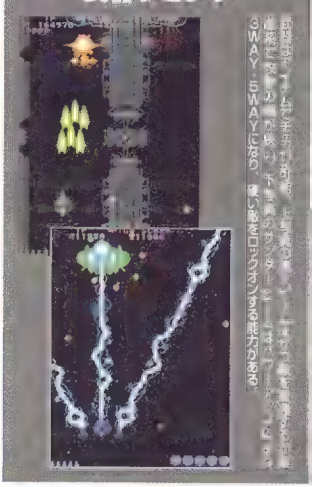
シリーズ作品	
達人王	AC·PC







武器チェンジ



DATA TATSUJIN

メーカー/タイトー
発売日/1988年10月

定価/—円

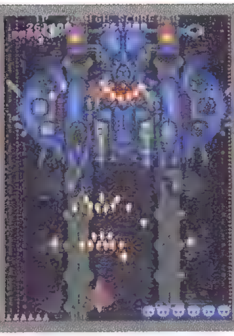
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード: AC / MD / PCE

家庭用ハードではメガドライブとPCエンジンに移植されている。メガドライブ版はやや高め程度だが、PCエンジン版はプレミア価格である。

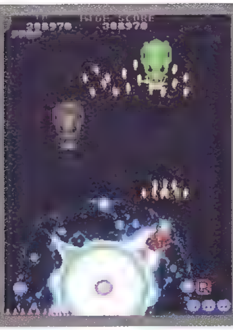
※…AC版の発売日

スタート直後から いきなり中ボス戦



1面は各ステージで構成されている。ステージの最後はボスが登場するのだが、倒してもゲームは止まらずプレイヤーに休む暇はない。

ゲームがスタートすると驚くのは自機のショットが初めから3WAYであること。初めは貧弱で徐々に強力になっていくのが常識であるSTGにおいて、いきなり自機が強いというのはある意味衝撃であった。しかし、短いザコ戦が終わると即座に中ボスが登場し、ここでプレイヤーが驚かされるのは敵の硬さである。ボスから離れて適当に弾を撃っているだけでは一向に倒せる気配がなく、張り付いて連射してようやくダメージ表現があるのだから推して知るべしというところだ。また、ボスからの攻撃も序盤にしては激しく、初心者は間違いなくここでミスすると思われる。このあたりの仕様がまさしく『TATSUJIN』なのであり、当初難しいとされていたのはこれらのイメージが強かったからであろう。



3段階目までパワーアップしてしまうとミス後の復活が難しくなるため、2段階とパワーアップアイテム4つ持ちでプレイするのが定石であった。



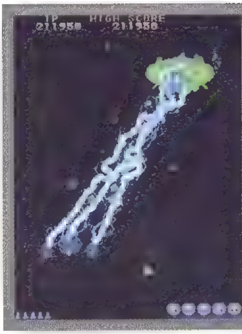
本作の代名詞的な存在でもある達人ボム。ボタンを押した瞬間に発動し、ドクロが浮かび上がる。弾[illegible]バーだ。

ショットが3種類にボンバー搭載というシステムは比較的オーソドックスだが、パワーアップのためにはアイテムが5個必要であるなど、自機はなかなか強くはなってくれない。その代わり1段階のパワーアップでかなり強力になるのだが、初めはかなりもどかしい。武器にはデフォルトのパワーショットとザコを貫通する達人ビーム、稲妻状のサンダーレーザーがあり、中でもサンダーレーザーが異色の存在。見た目が派手なだけでなく、敵をロックオンするレーザーというのは非常に斬新であった。ちなみに武器チェンジアイテムは序盤から出るが、ここで達人ビームを取ろうものなら、その攻撃範囲の狭さに愕然としてしまうだろう。

メガドライブ版

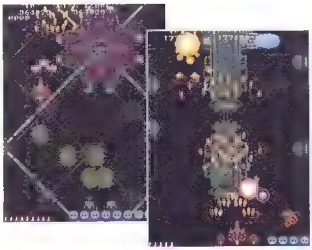


3段階目のパワーショット時にバリアが付くなど多少のアレンジがある。オリジナルと比べると横長の画面だが、本作の面白さは充分に伝わってくる好移植だ。



敵をロックオンして追尾するレーザーというのは斬新で衝撃的であった。ただし、レーザーに隠れて敵弾が見づらくなる[illegible]もある。

「達人ボム」と呼ばれるボンバーはボタンと同時に発動する性能の良さで話題となった。それまでのボンバーは爆弾を投下するという雰囲気を出すためか、ボタンを押してから爆発までに時間がかかった。しかし、本作以降同タイプのボンバーが増え、緊急回避としてボンバーを使うという新たな選択肢が増えたのである。



PCエンジン版



かなり横長の画面だがモニター縦置きによる縦画面モードも搭載されている。移植度は高いが如何せん中古価格も高すぎて、コレクター以外にはとてもオススメはできない。

3Dシューティングの舞台を宇宙へと移した

ギャラクシーフォースII



破天荒な大きさと値段を持つ筐体

『アフターバーナー』でプレイヤーの度肝を抜いたセガが次いで発表した大型体感ゲーム、それが『ギャラクシーフォース』である。ちなみに『ギャラクシーフォース』から2ヶ月後に修正バージョンである『II』が発売されたため、本書では基本的に『ギャラクシーフォース』とは『II』のことを差すこととする。

『アフターバーナー』では前後の大きな動きで戦闘機とその「G」を再現していたが、本作は左右方向への可動が大きく、筐体がプレイヤーごと左右に回転する様は遊園地のアトラクションを彷彿とさせるほどであった。上の写真を見てもらえば分かる通り、筐体の周りには柵が設けられ不慮の事故を防ぐようになっており、『アフターバーナー』ではほぼ使われなかったシートベルトも現実味を持っていた。プレイ料金は当初1プレイ500円が多く、後に200〜300円に値下げされている。それでも筐体の値段は499万円と非常識なまでに高価で、筐体代を回収するのは大変であったという。また、この筐体は故障が多いことでも知られており経営者側はその扱いに難儀していたという。

もちろんこのスーパーデラックス筐体以外にそれよりも安価な（それでも通常の筐体より遙かに高価）デラックス筐体やアップライト筐体もあったがやはり体感ゲームとしての醍醐味を味わえるのは、スーパーデラックス筐体であったのだ。



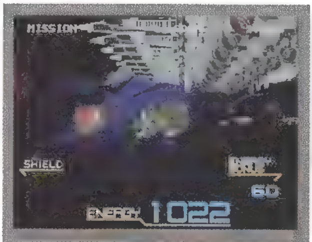
当時としては最大級の大型筐体で発売された。可動範囲は左右に335°の旋回、傾斜角が2方向に15°というもの。大きさは縦横が2.84mで重量は350kg、26インチモニターという代物であった。



エネルギー制を採用し、残りエネルギーが0になればゲームオーバーとなる。ステージ終了後には撃墜数に応じてエネルギーが回復する。



セガの体感ゲーム第8弾として発売。その巨大な筐体はプレイヤーの度肝を抜き、テレビゲームの新たな可能性を感じさせた。



操作系は操縦桿とスロットルレバー、ボタンが2つありノーマルショットとミサイルに振り分けられ、双方共に弾数無制限である。

美しいグラフィック



フィールドはステージによって大きく変動し、プレイヤーを魅了する。ただ、迫力満点ではあるもののゲーム性はやや大味であり、プレイ料金の高さもネックであった。

DATA ギャラクシーフォースII

メーカー/セガ
発売日/1988年7月

※AC版の発売日

定価/—円

ダウンロード販売	
[illegible]	617円
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

対応ハード

AC（アーケード） PC MD SS PS2 etc.

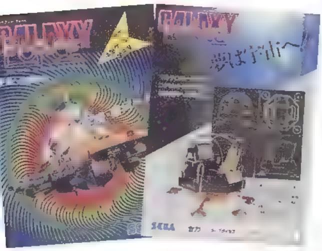
バーチャルコンソールの配信はメガドライブ版。PS2版にはリメイク版やMD版・AC版・マーク3版を収録。3DSで立体視バージョンが配信されている。

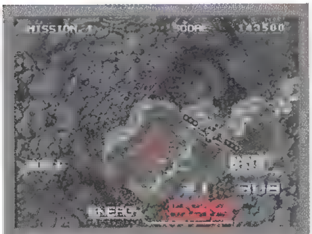
変化のある地形はゲーム性を向上させた



特定の場所では支援機が登場し、合体することでパワーアップする。この際には通常4までの同時ロックオン数が6まで上昇する。

画面写真を見てもらえば分かる通り、荒さこそ目立つものの本作のグラフィックは非常に美しく、迫力に溢れている。これは『アフターバーナー』など同時期の疑似3Dシューティングと比べても明らかで、床部分が市松模様になっていた頃の作品とは比ぶべくもない。舞台となっているのが宇宙や架空の惑星ということもあり、プロミネンスが噴き上がる灼熱地帯、眼下に雲海が広がる雲の惑星など、ステージごとに千変万化する背景は息を呑むほど美しい。





ステージ中にはかなり狭いフィールドも存在する。こういった場所では壁への衝突でもエネルギーが減るため、慎重な操作が必要となる。



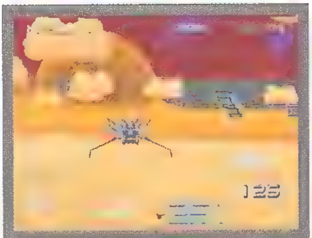
ボスに相当するような巨大な敵も登場。ただし、[illegible]

基本的なゲーム性は『アフターバーナー』と同じであり、操縦桿とスロットルレバーで自機を操作。ノーマルショットと誘導ミサイルで敵を倒していく。本作ではミサイルが弾数無制限になっているところが大きな違いだろうか。自機の耐久度はシールド+エネルギー制で、ダメージを受けるとシールドが減っていき（色で表示）、シールドがなくなるとエネルギーにダメージを受けるようになる。なお、エネルギーは少量ながら常時減り続けており、ステージクリアで回復する（シールドは回復しない）。



筐体は左ページのスーパーデラックスのほかに可動域の狭いデラックスと、ほぼ海外のみで発売されたアップライト筐体もあった。

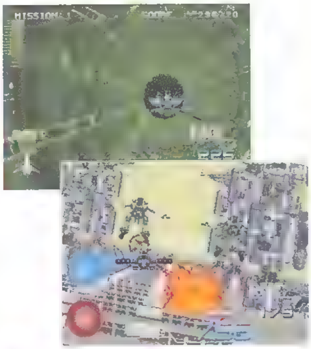




体感ゲームとしてはスピード感と迫力を備えていたが、緻密なゲーム性とは縁遠い存在で、リピーターを生み出しにくいゲームではあった。

本作らしい部分としては敵基地内部など狭い地形が多いことがある。壁の部分に衝突してもダメージを受けるため、ここで速度調節が必要になるのだ。左右に大きくカーブする地形が多いのは筐体の特性を活かすためなのだろう。

このようにエンターテインメントとしては非常に優れていた本作だが、プレイ料金の高さもあり、多くのプレイヤーは1度体験してしまえば満足し、継続的なプレイはあまり望めなかった。これが前述のインカム不足の問題に繋がり、ゲームセンターの経営者を圧迫していったのである。

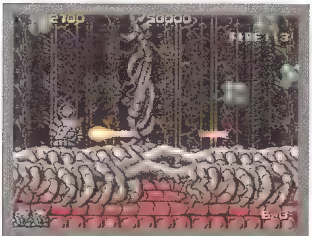


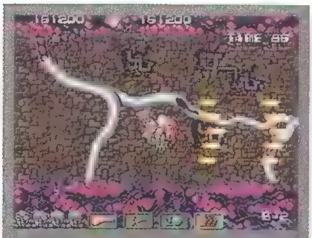


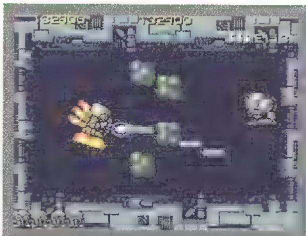
アトミックロボキッド



自機も敵も弾も全てがデカい

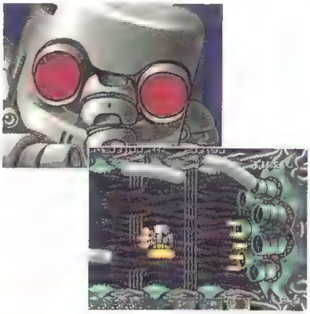

ロボットが自機のアクションシューティング。スタート直後に飛行可能になるアイテムが取れるので、アクション要素は極めて薄い。


アイテムによってパワーアップが可能。武器は4種類装備でき、その場に応じてボタンで切り替えながら進んでいく。

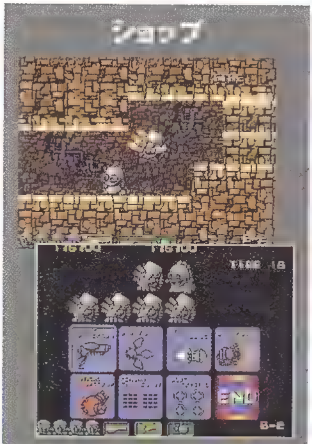

敵ロボットと1対1で戦う対決ステージ。固定画面で動ける範囲も狭く、イマイチ単調なのが難点である。

他のメーカーでは実現できないような奇抜なアイデアを採用し、個性的な作品を数多く作り上げていたUPL。恐らく大手メーカーでは企画段階でお蔵入りしてしまうような一風変わったシステムがメーカーの作風になっている。特に本作と同時期の作品は巨大な自機が特徴になっており、これはUPLの多くの作品を手がけていたデザイナーの藤沢勉氏の意向によるもの。『忍者くん 阿修羅ノ章』でキャラの小ささを指摘されて以来、この傾向が強まっている。

本作はサイドビューの任意スクロールで、自機は左右に振り向きが可能。例によって自機はかなり大きめなのだが、敵キャラや敵弾までもが大きいためフィールドがやや狭く感じられる。ただ、障害物や敵に接触してもミスにはならないためバランスはとれている。とはいえ、一般的なシューティングゲームとは操作感からして全く異なっているため、初めてプレイするとかなり戸惑うかもしれない。



自機はアイテムを取得することで4種類の武器を装備でき、ボタンで任意に切り替えられる。大量の敵に囲まれたり、狭い地形を進んだりと変化のあるステージのため、これらの武器の切り替えは大切である。また、パワーアップなどのアイテムはショップで購入もできるのだが、本作にはお金といったものは存在しないため残機を消費する。さすがに残機が減るのはあまりに痛すぎで、ショップ自体が蛇足に感じられてしまう。



マップ上にいるミニドラゴン（UPLのマスコットキャラ）に触れるとショップに入れる。ここではパワーアップアイテムが購入できるが、その代償として残機を消費してしまう。

DATA アトミックロボキッド

メーカー/UPL
発売日/1988年12月 ※AC版の発売日
定価/――円

対応ハード
AC　PC　FC　SFC　MD　PCE　…　PSP

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

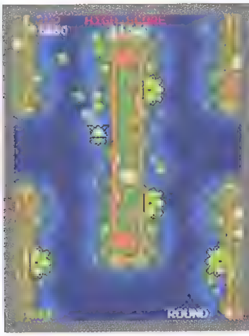
家庭用ハードではPCエンジンとメガドライブに、PCではX68000に移植されている。後者は完全移植だが、入手しやすいのは圧倒的に前者である。



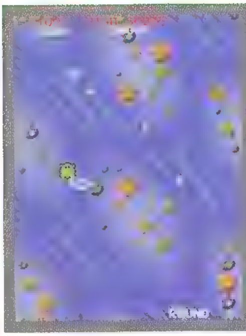
カネコらしくないポップな外観が特徴的

Dr.トッペル探検隊

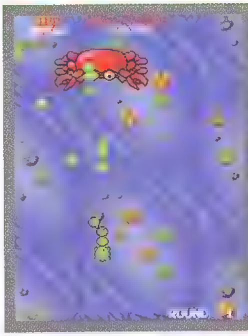
簡単そうに見えて実際は難しい



カネコ開発、タイトー販売の縦スクロールシューティング。ポップな色使いと可愛らしいキャラが特徴だが、[illegible]



[illegible]ースし、同種のショットが放たれる



ボスを倒せばステージクリアとなるのだが、[illegible]の高いものが多[illegible]の要因になっ[illegible]

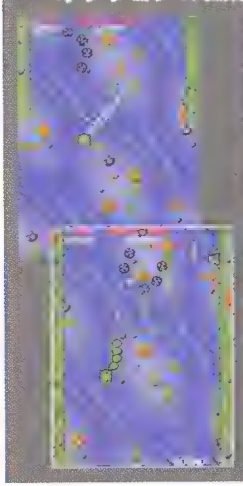
タイトル画面からしてポップな色使いで何やら楽しそうな雰囲気を醸し出している本作。開発メーカーのカネコは尖ったゲームを作ることで有名だが、本作に関しては一般受けを狙ったのではないかと思える外見である。しかし、この外見につられてプレイしてみると、実は本作はかなり難易度の高いゲームだということを思い知らされる。

自機の武器はかなり貧弱で、固い敵が多い本作ではかなり厳しい戦いを強いられる。それをカバーするためにオプションが存在しているのだが、これがなかなかにクセがある装備なのだ。オプションは基本的に自機をトレースするように動き、自機の移動方向の反対に弾を撃つ。この状態では敵弾に対する当たり判定はなく無敵である。切り替えボタンを押すとオプションは位置が固定され、同時に敵弾に対する当たり判定が発生するのだ。これを上手く使えば敵弾から自機を守るためのバリアにできるのだが、被弾したオプションは消えてしまう。

この切り替えが本作の肝なのだが、思ったようにオプションを固定するのは意外に難しい。しかもオプション固定時には、どうしても敵の攻撃が避けにくく、オプション消滅→火力減少という悪循環に陥りやすい。かといって固定せずにいては狙いが付けにくいのだ。このジレンマをどう解決するかがプレイヤーの腕の見せ所なのだが、外見に誘われて遊んでみた一般プレイヤーには少々荷が重かったのである。



オプションの固定



[illegible]

DATA Dr.トッペル探検隊

メーカー/タイトー
発売日/1988年3月

定価/一円

対応ハード: AC

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

家庭用ハードへの移植は実現していない。開発はカネコで同社はすでにゲーム事業から撤退しているため、今後の移植にも期待はできないだろう。

地味ながら丁寧な作りの良作

P-47 THE FREEDOM FIGHTER

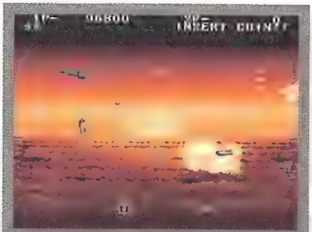


良作といえるが人気は低かった



日本マイコン開発（NMK）が開発しジャレコから発売された横シュー。同社制作のゲームは高難易度で知られるが、本作はそこまで難しくはない。

P-47サンダーボルトは第二次世界大戦後期にアメリカで開発された戦闘機で、運動性はイマイチだったが強力な武装で大きな戦果をあげた。本作はそのP-47を自機とした横シューで、フランスや北アフリカなどを舞台にミッションを遂行していく。ラスボスはドイツ海軍の戦艦ビスマルクで、破壊に成功すれば1周クリアとなり、2周目に突入する。開発は高難易度シューティングを作ることで有名なNMKだが、本作は同社の作品の中では難しくない方である（続編の難易度は非常に高い）。



メインショットは一切パワーアップしないが、サブウェポンが4種類あり（排他的）、それぞれパワーアップが可能になっている。

操作系は1レバー 2ボタンでメインショットのほかにアイテム取得でサブウェポンの装備が可能。メインショット自体は強化されないがサブウェポンは3段階までパワーアップする。メインショットが本当に頼りないだけに、サブウェポンの切り替えと強化は最重要である。ちなみにミス時はその場復活で、サブウェポンのランクが1段階下がった状態からスタートとなる。他の横シューと比べると復活はかなりやりやすい方だ。



シリーズ作品

P-47 ACES	AC



ボス戦も存在するが全体的に地味な印象はぬぐえない。ただ、ゲーム性自体は良好でプレイヤーからの評価も高めだ。

全体的に丁寧な作りで好感がもてる本作だが、やはりどうしても地味な部分が気になるところ。実際プレイヤーからの評価は高めなのだが、見た目がイマイチなおかげで稼働状況は決して良くはなかった。特に横シューは派手なパワーアップと演出がゲーム性として重要で、そこが弱い本作は致命的でもあったのだ。

PCエンジン版





見た目的な再現度は高い。2人同時プレイが削除されているなど問題点もあるが、8ビット機としては頑張った移植であり、プレイ中もストレスは感じられない。

DATA P-47 THE FREEDOM FIGHTER

メーカー／ジャレコ
発売日／1988年5月
…AC版の発売日

定価／―円

対応ハード
AC（アーケード）、PCE（PCエンジン）

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

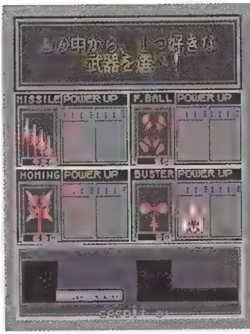
※後にPCエンジンに移植されている。HuCARDでの発売のため容量不足からか削除された要素が多い。中古価格はやや高めだ。



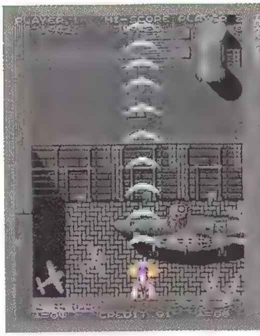
数多の巨大飛行艇との戦い

スカイソルジャー

多彩なボスは一見の価値あり



[illegible]あらかじめ決まっており、使い切ると選べなくなる。



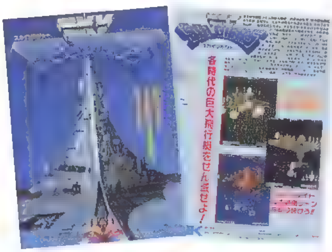


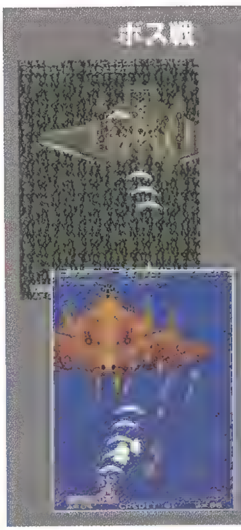
[illegible]面のボスは単発[illegible]

時空を超えた戦いを描いた本作はADKが開発しSNKから発売された。世界各地様々な年代が舞台となっており、ステージによって登場する敵も大幅に変わるなど、演出面にもこだわった作品。特にボスである巨大飛行艇は様々なデザインと攻撃方法でプレイヤーを楽しませる。

システム面ではステージ開始前に4種類から選択できるサブウェポンが特徴的。前方への攻撃に特化し搭載数の多いミサイル、画面全体の敵にダメージを与えられるが弾数の少ないファイヤーボール、自機の前方に横長の攻撃を繰り出すバスター、敵を追尾するホーミング、とそれぞれ効果が異なるためステージに応じて使い分けの必要がある。ただし、武器にはそれぞれ残弾数があり、使い切ってしまったものはその後のステージでは選択できなくなってしまう。基本的には万能に使えるホーミングを中心に、強力なボスなどに対してはファイヤーボールやバスターで対抗するといった戦略になるが、これはプレイヤー次第でもある。

メインショットは初めは単装だがアイテムでパワーアップし、最終的にはウエーブ状の弾になる。また、本作は同時発射数が多いゲームなのだが、それゆえに連射装置の恩恵を最大限に受けられる。逆に手連ではボス戦が相当に厳しくなってしまうため、当時は難しく感じられていても、連射ありの環境では難易度は低めだ。





[illegible]さえあればあっという間に倒せてしまえることも多い。

DATA スカイソルジャー

メーカー/SNK
発売日/1988年7月

定価/—円

対応ハード

AC アーケード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

家庭用ハードなどへの移植は実現していない。ネオジオ以前のADK開発のゲームは、そのほとんどが移植されないままとなっている。

タイプの異なる2種類の自機を選択可能

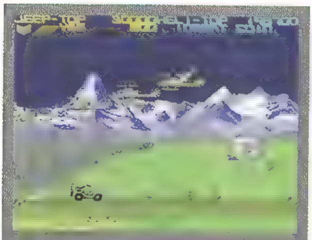
シルクワーム



特殊な操作系に疑問が残る



[illegible]地・対空のショットが撃てて移動範囲も広いため、やはりこちらがスタンダードな印象を受ける。



2Pでスタートした場合は自機がジープとなる。空中を自由に移動できるヘリと比べると、移動範囲が限られるジープは厳しい戦いを強いられる。



ボスは地上タイプと空中タイプの2種類を使い回している。当時は既に派手なボス戦がスタンダードになりつつあっただけに、この仕様は疑問である。

タイトル名にもなっている『シルクワーム』とはカイコガの幼虫（いわゆる蚕）のこと、もしくは中国製の地対艦ミサイルの通称である。いずれにせよ本作の内容とはあまり関係ないようにに思えるが、地を進むジープと空を飛ぶヘリをカイコの幼虫と成虫に例えたのであろうか。

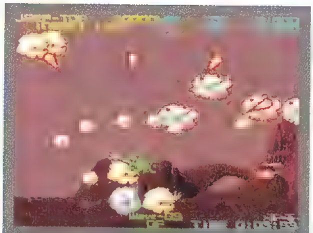
本作の特徴は先述のヘリとジープという2種類の自機で、1Pでスタートした場合はヘリ、2Pはジープと固定されており、ゲーム開始後はチェンジすることはできない。多くのプレイヤーは無条件で1Pでスタートするため、ジープの存在を知らなかった人も多いと思われる。確かにジープは移動に制約が多く上級者向けなのだが、この仕様ではせっかくの2種類の機体が活かせてはいない。もちろん2人同時プレイであれば2種の機体を使えるのだが、1人用でもステージごとに自機を選択できたならば、戦略性が増していたと思われるだけに残念である。

本作の操作系は少々変わっており『忍者龍剣伝』と同じものが使用されている。しかし、本作は『忍者龍剣伝』よりも1年ほど先に発売されており、実はこの特殊なレバーは本作オリジナルということになる。レバー上のボタンはヘリでは銃口を斜め下に向けるために、ジープでは銃口を後ろに向けるために使用する。特にヘリではあまり使わないボタンだけに、なぜこのような操作系がわざわざ開発されたのか疑問である。



操作系は『忍者龍剣伝』と同様のものを採用。細長いレバーの頭にもボタンが付いている特殊なものだが、慣れないとやや使いにくい。





特定の地上物を破壊すれば短時間有効なバリアが装備される。これを上手くつかっていくことが非常に重要であった。

DATA シルクワーム

メーカー/テクモ
発売日/1988年3月

定価/―円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

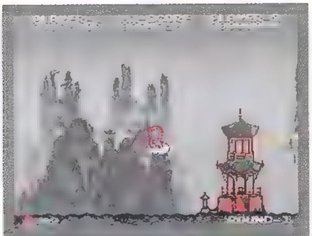
AC	PC	FC	SFC	MD	PCE
64	PS	SS	GC	PS2	DC
Xbox	GB	GBA	DS	PSP	etc

家庭用ハードには移植されていない。操作系が特殊とはいえ、普通に3つのボタンで対応できるのだが、やはり知名度の低さがネックなのだろうか。

中華大仙



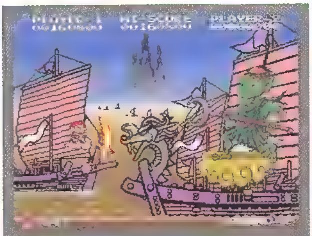
あの開発会社が開発なのだが…



キャラデザインはかわいい系。残機制でミス後はパワーアップを失ってしまうが、難易度的には遊びやすい部類に入るのではないか。

1988年にリリースされた『中華大仙』はタイトーが発売した横スクロールタイプのシューティング。開発はファミコンで伝説のRPG『星をみるひと』や『武田信玄』など問題作を制作していたホット・ビィ。技術力不足が指摘されていた会社が開発担当とは違う意味で期待してしまうタイトルであるが、先に述べてしまえば特にクセもなくスタンダードな仕様で、無難な作品といえる。

プレイヤーはマイケル・チェンという金斗雲に乗った猿のキャラを操作して修行の旅をするコンセプトになっており、西遊記をヒントにしているものと思われる。画面の背景も中華テイストを感じられるものになっている。



少悟浄と思われるカッパのキャラがボスとして登場するが、仲間になったりはしない。三蔵法師も出ないので西遊記とは違うゲームである。



ステージクリア画面では、仙人の上の位の人と思われるキャラがボーナスポイントを付与。それにしてもデカい。

自機の攻撃はショットとサブウェポンの2種類で、メインショットや移動速度は特定の敵や編隊を倒すと出現するアイテムでパワーアップが可能となっている。サブウェポンに関しては法術が使えるのだが、ゲーム開始時は封印されており、ステージ内にいる中ボスを倒すことで解禁される仕組み。このバリエーションが豊富で、見どころのひとつでもある。さらに先に進んでいくと同系統の術でも強化された上位版が選択できるようにもなる。使用制限がないため、メインショット同様にガンガン使えるのは気前のいい点だ。

タイトーのシューティングの中では地味めの作品だといえるが、他ハードへの移植も積極的に行われ、それなりの人気を博してた。また、Wiiでは2007年にリメイク版が発売されていたりもする。





法術



中ボスを倒すと扉が出現し、その中に入ると表示された4系統から法術を選択できる。法術にはグレードがあり、繰り返し扉に入ることでより強力なものへとチェンジできる。

DATA 中華大仙

メーカー/タイトー
発売日/1988年7月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード: AC / PC / FC / SFC / PCE / PS2 / Xbox / GB / etc.

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	500円

移植度が高いのはプレステ2の『タイトーメモリーズ』に収録されているもの。2007年にWiiでリメイク版が発売されている。

斜陽のナムコにおける意地の一作

オーダイン



1つのアイテムによってゲーム性が崩壊した



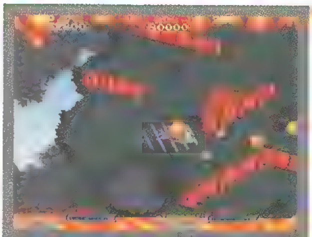
特定の敵を倒すとクリスタルを落とし、それを獲得することでパワーアップが可能という、いわゆる「ファンタジーゾーン」方式を採用している。

ナムコが開発したシステムII基板の2作目として発売された本作は、そのデモンストレーションを兼ねた作品であり、特に回転機能を活かした仕掛けや演出が数多く見られる。当時のフライヤーでもそのことが謳われており、回転とショップの開店をかけたゲーム紹介が見られる。

システム面は『ファンタジーゾーン』で確立された買い物シューティングを中心とし、ザコ戦による道中とラストのボス戦というステージクリア型のゲーム性が作り出されている。最もこのゲーム性はシューティングゲームの王道ともいうべきもので、ありふれているのだが、本作は科学者とその弟子という主人公キャラの構成や、ストーリーからコミカルな雰囲気が醸し出されているのが特徴。マニア化が進んでいたシューティングゲームにおいて、こういったライト層を取り込もうとする努力は必要なものであった。



ショップに入れば所持しているクリスタルに応じてパワーアップが可能なのであるが…後述のストックボンバーのせいでシステムが破綻している。


これ見よがしに回転機能が使用されているステージがあるなど、システムII基板のデモンストレーション的要素が強いゲームでもある。

本作の本来のゲーム性はショップで購入した武器を場面に応じて使いこなすことであったはずなのだが、本作にはストックボンバーというゲームバランスを崩壊させるアイテムが存在していた。その他のパワーアップアイテムが時間制なのに対し、ストックボンバーはミスするまで効果が続き、敵の通常弾に対して完全無敵になる効果がある。そのため、他のアイテムは全く必要なく、どれだけストックボンバーを維持できるかがゲーム性の中心になってしまったのだ。



ストックボンバー



敵の通常弾を吸収し自機のショットが強化されるストックボンバーはあまりに強力。そのため他のパワーアップが形骸化し、維持によって難易度が大きく左右されるまでになっている。

DATA オーダイン

メーカー/ナムコ
発売日/1988年9月

定価/―円

※・AC版の発売日

対応ハード: AC（アーケード）、PS、PCE（PCエンジン）

ダウンロード販売	
[illegible]	823円
[illegible]	823円
[illegible]	未配信

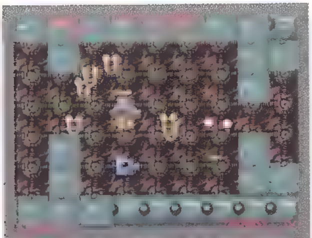
PCエンジンとPS1「ナムコミュージアム」に移植されている。バーチャルコンソールの配信はアーケード版とPCエンジン版の2種類があるので注意。

低迷期に突入したナムコのご乱心

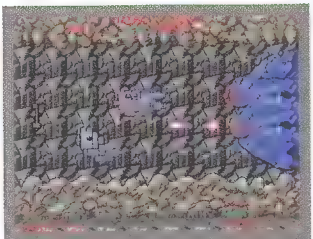
爆突機銃艇



残機0はあまりに酷い



『バラデューク』の続編として発売された作品。サイドビューのシューティングだが、ゲーム性は大味で評価は非常に低い。



ボス戦もあり一応シューティングゲームとしての体を成してはいるが、自機が大きすぎて地形が狭いなど問題点は多い。



本作の主人公は前作『バラデューク』の2Pキャラであった「TAKKY」。ステージ間のブレイクタイムでその姿を見ることができる。

不気味をテーマにした異色シューティング『バラデューク』の続編として発売された本作は、前作同様のサイドビュー&任意スクロールの作品。しかし、独特な世界観に魅了されファンも多かった前作と比べて、本作の評価は非常に低く、クソゲーと言われることも多い。その原因となっているのが本作のゲーム性の乏しさで、1ステージが異常に短くフィールドが狭すぎるという致命的な欠点を持つ。さらに任意スクロールとはいえ基本的に右方向に進んでいくだけ、自機が巨大で攻撃を避けきれないなど問題点が山積みなのである。

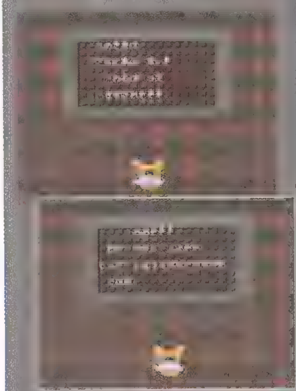
タイトルにもなっている機銃艇はステージ1クリア後に支給されるのだが、ただでさえ大きな自機がさらに巨大になるうえ、1度の被弾で失われてしまい、その後はルーレットで当てるか復活時にしか手に入らない。しかも機銃艇に乗っていても強さをほとんど実感できないという困った部分もある。ちなみに機銃艇がない時の被弾はミスとなり、驚くことにデフォルトの状態では残機0で即座にゲームオーバーになってしまうのだ。

そのほかには前作にも登場した友好種族のパケットが、今回はオプションとして機能する。ただし、そのままの状態では弾避けにしかならず、パケット用の機銃艇を入手してようやく攻撃要員として活躍させられる。

とにかく本作は前作の良さを全て捨ててしまったような、問題点ばかりが目立つ作品。凋落傾向にあったナムコの斜陽を象徴するような、悲しいゲームである。



過ぎた悪ノリ



ステージ間やゲームオーバー時などには「パケじい」なるキャラが登場するのだが、そのメッセージのおふざけが過ぎており、プレイヤーを苛つかせる結果になってしまった。

DATA 爆突機銃艇

メーカー/ナムコ
発売日/1988年8月

定価/—円

対応ハード

AC

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

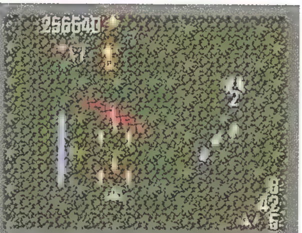
家庭用ハードで遊ぶにはバーチャルコンソールの配信を利用するのが唯一の手段。その評価の低さから今後の移植の期待度は低い。

コンパイルの新たなSTGシリーズ

アレスタ



破壊の爽快感は シューティングの原点



『ザナック』を開発したコンパイルが作り出した縦シューの新シリーズ。基本的なシステムは『ザナック』から受け継がれている。

『アレスタ』といえばコンパイルを代表するシューティングゲームのシリーズだが、本作はその第一作目として発売されている。コンパイルのシューティングといえば1986年に発売された『ザナック』があるが、本作はそのゲーム性を受け継ぎながら版権の都合から新たなシリーズとして立ち上げられた。当時はファミコンと比べ普及率の低かったセガ・マークIIIでの発売となったが、ファンからの評価は高く人気シリーズとなっていった。

ゲーム的にはメインショットのパワーアップのほかに1～8の数字に対応した特殊兵器が特徴的。敵弾の多くをこの特殊武器（消せない武器もある）で消せるのもいかにもといった感じだ。この仕様のためステージ1から大量の敵弾が画面を覆うが、本作では敵弾は避けるのではなく壊す方が手っ取り早い。特定の特殊武器さえ維持できていれば意外に何とかなってしまうのも本作のいいところ。また、自機のエクステンドが10万点ごと（初めのみ2万点）のため残機が貯まりやすく、その場復活のため難所では多少のゴリ押しもきく。

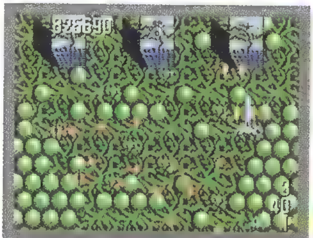
緻密なパターン作りや弾避けが好きなプレイヤーには合わないかもしれないが、本作の豪快なゲーム性はシューティングゲームの面白さを象徴するもの。とにかく撃ちまくって破壊しまくるゲーム性になっている。ただ、シリーズを通して王道系のメジャーハードでの発売が少なかっただけに、やや知名度が低いことが最大の欠点だといえるだろう。



メインショットのパワーアップのほかに数字に対応した特殊武器を装備可能。特殊武器は同種のアイテムを取ると強化されるが、制限時間がある。

シリーズ作品

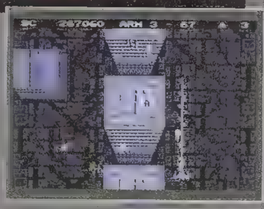
アレスタ外伝	MSX2
アレスタ2	MSX2
武者アレスタ	MD
GGアレスタ	GG※
スーパーアレスタ	SFC
電忍アレスタ	MD
GGアレスタII	GG



コンパイルらしい高速スクロールや大量の敵弾でも処理落ちが発生しないなど、ハード性能を活かし切った作品になっている。

MSX2版





マークIII版にデモ画面とステージが追加されている。ただし、もともとSTGを得意としないハードだけに画面のちらつきが目立つ。現在バーチャルコンソールで配信中。

DATA アレスタ

メーカー／セガ
発売日／1988年2月29日

定価／5000円

対応ハード

PC パソコン / Xbox / GB / GBA / DS / etc.

ダウンロード販売

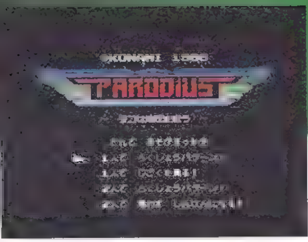
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルはセガ・マークIII版でMSX2に移植されている。中古での相場は高めで、特にMSX2版はかなりプレミアがついた価格で取引される。

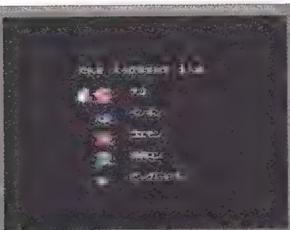
※…セガマークIII版の発売日・セガマークIII版の定価

スタッフのお遊びが新シリーズに繋がった

パロディウス ～タコは地球を救う～



ふざけてはいるがしっかりとした作品



スタッフのお遊びが商品化され、それがシリーズとして続いていったという経緯がある。自機は5種類から選択可能だが、変わるのは外見だけだ。



パワーアップの種類（名称は異なるが）とシステムは『グラディウス』に準ずる。MSXらしく[illegible]ションは2つまでだ。

シリーズ作品

パロディウスだ! -神話からお笑いへ-	AC･SFC･PCE･etc.
極上パロディウス ～過去の栄光を求めて～	AC･SFC･PS･etc.
実況おしゃべりパロディウス	SFC･PS･SS
セクシーパロディウス	AC･PS･SS



ステージ2のボスとはジャンケンで勝負。負ければステージの初めから再開となる。こういったおふざけが全編を通して続いている感じだ。

『グラディウス』のスピンオフ作品として一大コンテンツを形成している『パロディウス』シリーズ。その原点となるのがMSXで発売された本作『パロディウス ～タコは地球を救う～』である。そもそも本作は『スナッチャー』の開発中にスタッフがお遊びで作ったものが元になっており、そのふざけた作風は正式な企画では成し得なかったであろうと思われる。

システム的には『グラディウス』を踏襲しており、パワーカプセルとパワーゲージによる自機の強化が基本だが、ほかに『ツインビー』のベルパワーも同時に採用されている。また、ゲームスタート時に自機をタコ・ペンギン・ゴエモン・ポポロン・ビッグバイパーというコナミ作品の主役5種類から選べる。ただし、この後の作品のように自機の種類によって武器が変化するようなことはなく、どれを選んでも自機とパワーカプセル、バリアの外見が異なるのみである。そして、新たに外見は普通のパワーカプセルであるルーレットカプセルが登場。これを取るとゲージが高速で回転し、ボタンを押した瞬間に位置していたパワーアップが得られる。しかし、ゲージには全装備を奪ってしまう「何～やそれ!」があるため、運が悪いと自機が初期状態になってしまうのだ。

登場する敵も基本ふざけたものばかりで、特にボスは脱力ものである。しかし、どれだけふざけていようとも元がいいゲームなだけに、本作も完成度が高いしっかりした作品になっている。ただのパロディゲームだと侮っていると、その難易度にも驚くかもしれない。とにかく一筋縄ではいかないゲームなのだ。

ベルパワー





特定の敵を倒すと時折ベルが出現し、『ツインビー』のようにショットを当てて色が変えられる。ベルを取るとその色に対応した効果が得られ、中にはクリアに必須のものもある。

DATA パロディウス ～タコは地球を救う～

メーカー/コナミ
発売日/1988年4月28日

定価/5800円

対応ハード

PC　PS　SS　PSP

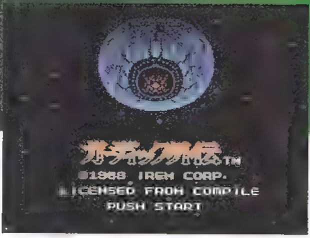
ダウンロード販売	
[illegible]	823円
[illegible]	未配信
[illegible]	540円

プレステとセガサターンの『コナミアンティークスMSXコレクション』とPSPの『パロディウス ポータブル』に収録されている。

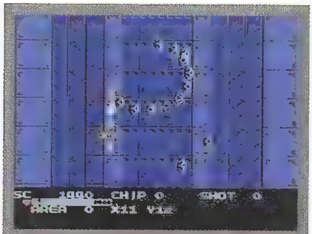
※…MSX版の発売日・MSX版の定価

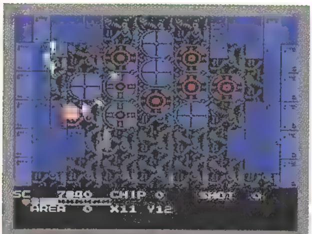
世界観にこだわった本格的SFシューティング

ガーディック外伝

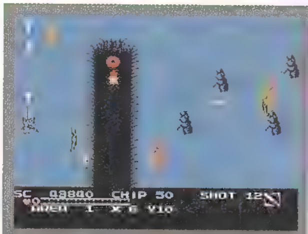


落ち物だけじゃない コンパイルの力作


ステージの前半は主人公が飛行形態となり縦スクロールSTGが展開。最初は通常弾のみだが、チップと引き替えに様々な特殊攻撃が行える。



最初のステージはプロローグ的なものになっており、要塞を破壊するとアクションパートへ。以後、STG→ACTの繰り返しでゲームが進行する。



STGパートはコンパイルが得意としていた高速スクロールが自慢。パスワードにえいえるじいと入力すればSTGのみで遊べる。

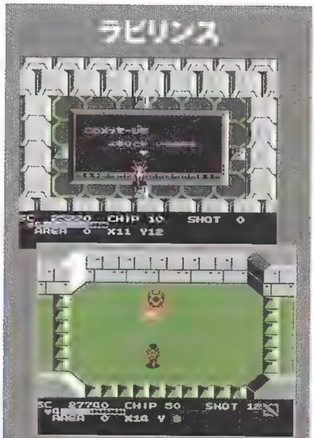
『ガーディック外伝』はアイレムが発売したファミコン専用タイトル。「外伝」とあるが、ファミコンに本編となる作品は存在せず、MSXのシューティングとして発売された『ガーディック』が元となっている。ちなみにその本家は固定画面のSTGである。

元祖、そして本作とも開発はコンパイル。『ぷよぷよ』で大躍進したソフトメーカーだが、落ち物パズルで有名になる前は家庭用ハードの縦シューで一時代を築いており、本作のほかに『ザナック』シリーズや『アレスタ』シリーズなどの代表作がある。

本作の世界観はSF色が強く出ており、奇怪な生物が跋扈するナジュと呼ばれる巨大カプセルが舞台。主人公である女性戦士ミリアはナジュが地球と衝突するのを防ぐため、自爆装置を起動させる…というのが目的となっている。ミリア自体はデフォルメされたかわいいデザインだが、出現する敵はグロテスクで独特の雰囲気がある。パッケージや説明書にもこだわっており、主人公と思われる機械と女性が融合したイラストにはSF作画を得意とする加藤直之氏を起用するなどこだわりが感じられる。

ゲーム性については縦スクロールシューティングにアクションアドベンチャーを加えた内容で、近いものを挙げるならテクモの『スーパースターフォース』と似たようなタイプ。ただ、本作の場合は前半縦シューティングパート、後半アクションパートと完全に区別されている。ライフ制のみの仕様なので体力がなくなればその場でゲームオーバーとなるが、スコアを稼ぐとライフの上限値が増えるシステムがあるほか、通貨で買い物をするといったRPG的要素も存在する。

後半の探索要素は好みが分かれそうだが、前半のシューティングパートのデキはなかなかのもの。特殊パスワードでこのパートだけをプレイすることも可能だ。



アクションパートはラビリンスと呼ばれ、『ゼルダ』タイプのゲームである。ここではコリドール（STG面）への入口を探すのが目的。戦闘はもちろん封印を解くための謎解きもある。

DATA ガーディック外伝

メーカー/アイレム
発売日/1988年2月5日
定価/5500円

対応ハード: FC

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

※復刻版や配信版は存在しない。中古のROMカセットは箱説なしならば安め。ただし、完品を購入しようと思うと、かなりの出費を覚悟しなければならない。

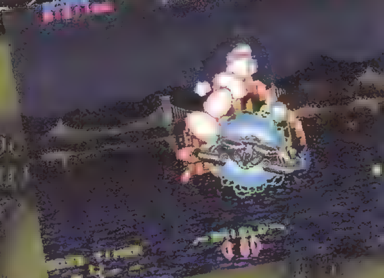


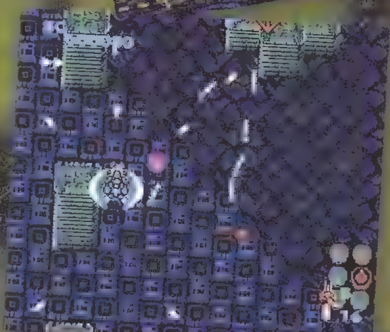
OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



1989年







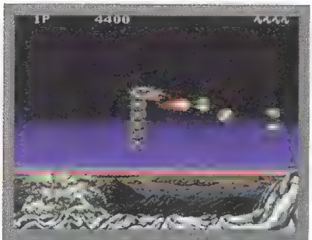
頭部以外は無敵のドラゴン

天聖龍

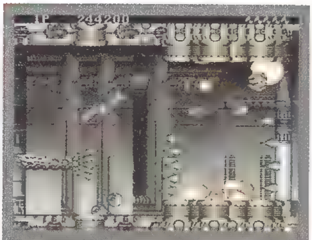
SAINT DRAGON



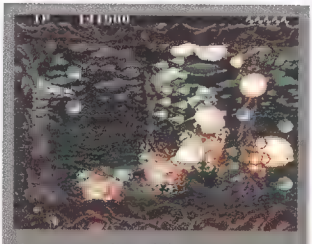
パターン構築が好きなプレイヤー向け



メカニカルな龍形態の自機が特徴的。プレイヤーが操作するのは頭の部分で、尾のパーツは頭部をトレースするように移動する。



尾の部分は無敵で敵に対する攻撃力があり、特定の弾を消す能力を持っている。ただし、尾を貫通する弾もあり油断は出来ない。

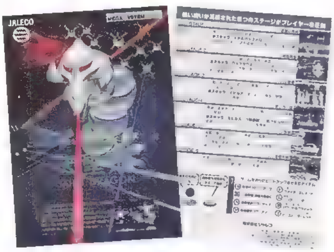


メインショットのほかにサブウェポンもパワーアッ[illegible]

自機がメカニカルなドラゴンという本作はNMKが開発しジャレコから発売された横シュー。自機はひょろ長い形をしているが、その本体は頭部のみであり、尾の部分はオプションのような役割を持つ。敵弾に対する当たり判定も頭部にのみあり、尾の部分は完全無敵でなおかつ攻撃判定を持ち、敵の通常弾を消す効果もある。要はこの尾の部分を上手く使いこなすことが本作の肝ではあるのだが、高難易度ゲームに定評のあるNMK開発だけに一筋縄では行かない。

本作には耐久力の高いザコ敵が多く、その突進は尻尾では防ぎきれない。また、尻尾を貫通してくる敵弾も多いため、どうしても頭部を守りきれない場面が増えてくる。これに対抗するにはとにかく敵の配置を覚え、対処していくことが必要。そう、本作はガチガチの覚えゲーで、敵の動きや配置にランダム性はない。ミスした場合は戻り復活になるのだが、とにかく何度もミスしつつ覚えていくことが何よりも重要なのだ。

メーカー側もそのことは重々承知しているようで、ミス後もパワーダウンは1段階のみ、もし2度以上同じ場所でミスした場合はパワーダウンがなくなるという配慮がある。また、残機も増えやすく、1UPはおろか3UPや5UPといったアイテムも存在している。このゲームバランスのとりかたはややヤケクソ的で、特に最終ステージはこれでもかというほど自機が増える。その代わりに完全パターン化までには残機はどんどん減っていくため、やはり難易度はかなり高めである。



PCエンジン版



国内で唯一発売されたPCエンジンへの移植版。難易度の高さは相変わらずで初見殺しのポイントが実に多い。ただ、コンティニューは無限で、少しずつ覚えていけばクリアも見えてくる

DATA 天聖龍 SAINT DRAGON

メーカー /ジャレコ
発売日/1989年2月

※：AC版の発売日

定価/ー円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC / SFC / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / SS / PS プレイステーション / N64 / DC / PS2 / GC / Wii / GB / GBA / DS / PSP / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

海外では様々なハードに移植されているが、日本で発売されているのはPCエンジン版のみ。中古価格はやや高めである。

ドラゴン部分は完全無敵

ドラゴンブリード



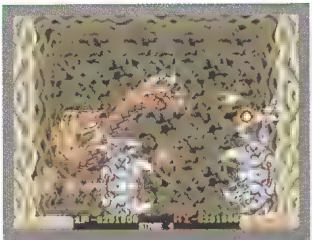
巨大なドラゴンは攻防共に役立つ



敵の攻撃に対する当たり判定は主人公の部分にのみあり、ドラゴンの体は無敵で敵に対する攻撃判定と弾消し能力を持っている。



主人公はドラゴンから降りることも可能で、地上にいる間はジャンプのアクションもできる。ただ、この要素は全く活かされていない。



左ページの『天聖龍』と比べて難易度はかなり低め。無敵部分の使い勝手が難易度の差に結びついている形だ。

左ページの『天聖龍』に遅れること5ヶ月、同様のコンセプトを持った作品が登場した。本作『ドラゴンブリード』はドラゴンに乗った主人公が特徴で、敵からの攻撃に対してドラゴン部分は完全無敵になっている。しかもドラゴンはかなりの大きさであるため、画面内に常に巨大な攻撃判定と弾消し能力を持った物体が浮遊していることになる。使いにくかった『天聖龍』の尻尾と異なり、本作のドラゴンは非常に実用的で強いのだ。

主人公は一切パワーアップはしないものの、ドラゴンはアイテムによって武器のチェンジが可能で、パワーアップもする。武器の形態によってドラゴンの体色も変わり、レッド・ブルー・シルバー・ゴールドの4種類がある。この武装を場面に応じて切り替えながら進んでいく…というのが本来のゲーム性なのであろうが、ゴールドドラゴンがあまりに万能すぎて、他の形態はほぼ必要がなくなってしまっている。ドラゴンの無敵部分は上手く活かせているのに、このあたりは練り込み不足な部分が目立つ。もう1つ主人公がドラゴンから降りて活躍する場面もほぼなく、せっかくのシューティングとアクション両面のゲーム性が無駄になっている。まぁこれに関してはどっちつかずになる可能性もあるため、一概に失敗とは言えない部分ではあるが。

全体的に見てやや完成度の低い部分もあるが、幅広い層から面白いと感じられるゲーム性を持っている。難易度も前半は簡単で後半は歯ごたえがあるなどちょうどいい感じ。唯一知名度の低さが残念なところだ。



ゴールドドラゴン



多方向に攻撃可能であり、レバー上→下方向への入力で主人公を守るようなフォーメーションが可能なゴールドドラゴンは万能。それ以外の形態はほとんど必要がない。

DATA ドラゴンブリード

メーカー/アイレム
発売日/1989年7月

対応ハード

AC アーケード / PC / C / SFC / 64 / Xbox / GB

定価/一円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

国内では移植版は発売されていないが、海外では『Irem Arcade Hits』に収録されている。同作は18本の作品が遊べ、低価格の優良ソフトである。

メーカーの意気込みは感じられたが…

グラディウスIII

伝説から神話へ

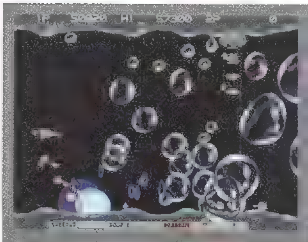


新たな試みが続々と採用された

前作『グラディウスII GOFERの野望』はゲーム完成まで完璧な情報統制がしかれ、AOUショーでのサプライズデビューとなった。しかし、本作は前作とは180度異なる告知方法が採られ、開発段階からゲーメスト誌上でアイデアが募集されるなど、オープンな環境で制作が進められていった。そして遂に89年のAOUショーで発売前バージョンが出展され、プレイヤーの興奮は最高潮に達したのである。

前作で既に完成域に達していた『グラディウス』シリーズだが、本作ではさらなる改良を目指し、新たなシステムが導入されている。コインを投入しスタートボタンを押すとまず映し出されるのがモード選択画面で、シリーズで初めて採用されたビギナーモードが目を引く。このモードはステージ3で終了する代わりに、ミスした際に失われるパワーアップが1種類のみで、さらに集めていたカプセルはそのまま保持される。これにより初心者にも本作を楽しんでもらうきっかけとして機能するはずであった。

モードを選択すると前作から引き継いだパワーメーターの選択画面に移る。ここで採用された新機能がパワーメーターのエディットである。前作でもレーザー+2WAYミサイルやリップル+スプレッドボムなどの組み合わせを妄想したプレイヤーは多いはず。これでプレイヤーは自由に武装を選べる…はずであったが、特にミサイルにクセの強いものが多く、結局多くのプレイヤーはデフォルトの4つのメーターを選択していた。

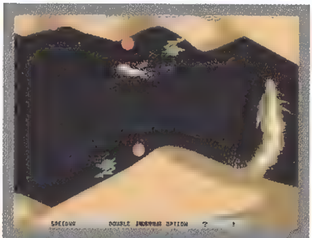


ステージ2では大量の分裂する泡が出現。これだけの数が表示されれば当然ながら処理落ちが発生してしまう。

自機の武装はエディットが加わったこともあり、かなりの新規装備が加わっている。レーザーではシリーズ初のタメ撃ちを実現したエナジーレーザーが、ミサイルでは前方に発射されるコントロールミサイルが特徴的。「!」のゲージが増え、デフォルトではメガクラッシュが、エディットではスピードダウンなどが実装された。

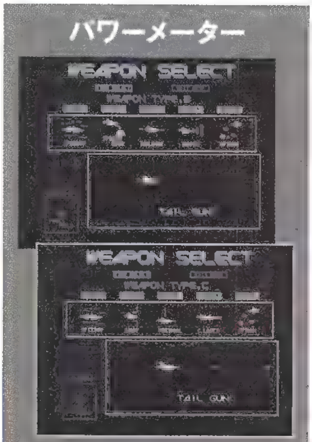


ビギナーモードではミス後にパワーアップが残ったりするなどの救済処置があるが、ステージ3をクリアするとゲームオーバーになってしまう。



シリーズ3作目となる本作でも、パワーアップのシステムやステージごとの大きな変化といった伝統は健在である。

パワーメーター



デフォルトの4つのメーターはAが初代を引き継いだもの、Bはメインがリップルレーザーに変更されている。Cは前作のDをレーザーにしたもので、Dはメインがツインレーザーになっている。

DATA グラディウスIII 伝説から神話へ

メーカー/コナミ
発売日/1989年12月

AC版の発売日

定価/−−円

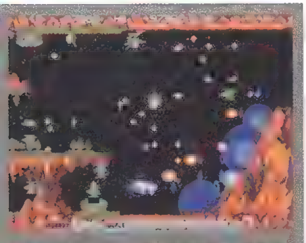
対応ハード

AC / PC / FC / SFC / [illegible] / PCE
64 / PS / SS / GC / PS2 / [illegible]
Xbox / GB / GBA / DS / PSP / etc

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PS2の『グラディウスIII&IV 復活の神話』とPSPの『グラディウス ポータブル』に収録されている。後者は収録タイトル数は多いが中古価格が高めだ。

長時間プレイが招いたあまりの高難易度

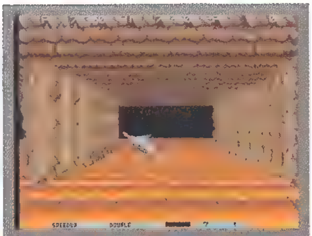


[illegible]くも画面が敵弾で覆われるほどになる。本作の難しさはシリーズでも屈指のものだ。

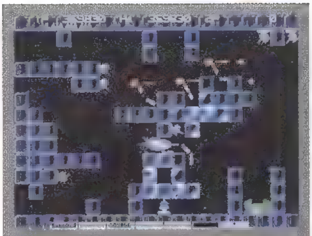
プレイヤーからあまりに大きな期待を持たれていた作品だけに、発売後はプレイヤーはこぞってゲームセンターに通い詰めた。しかし、徐々にその熱が冷めて行くにつれ、多くの不満点や問題点が浮上してきた。特に『グラディウス』はシリーズを通して長時間プレイを続けるマニアが多く存在し、その対策として本作の難易度はこれまでとは比べられないほど大幅に引き上げられていたのだ。

ところが、マニアはどれだけ難しくともそれを克服してしまうのに対し、多くの一般プレイヤーにはこの高難易度が壁として立ちふさがり、早々に見切りを付ける者が続出した。ましてや初心者にはステージ1ですら難しく、せっかくビギナーモードで配慮を見せても、その難易度がぶち壊しにしてしまったのだ。ちなみに本作にはシリーズのマニアにとっての勲章である1千万点到達者がいない。このことからも本作の難易度の高さが推し量れる。

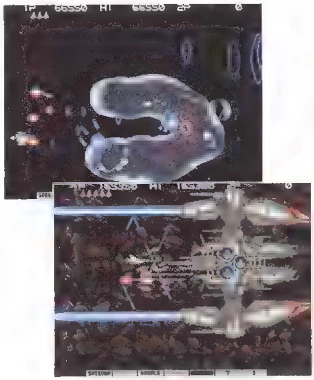
本作の難易度を上げている要因の1つであり、プレイヤーからの不評のもとになっているのが、見た目と異なる当たり判定である。これは当時からささやかれていた疑問であったが、PS2版の当たり判定表示モードによって明らかとなった。こういった理不尽な部分は特にプレイヤーを萎えさせるものだが、本作をクソゲーと揶揄する層もこの問題点を大きく見ているのだろう。クソゲーどころかゲームバランスを除けばこの年を代表する名作であることは間違いだけに、心から惜しい作品だと思えて仕方がない。



ステージ4は3D高速スクロールステージ。シリーズでは初の試みだが、果たして必要であったのかと問いたくなるステージでもある。



凶悪な本作の難易度を代表するス[illegible]を通して、最後にはボスラッシュが待ち受けている。



エディットモード



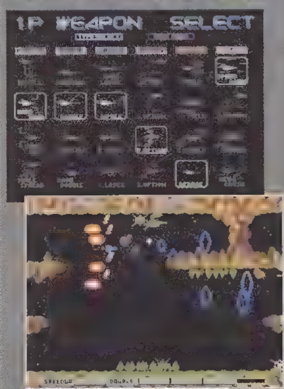
パワーメーターのエディットも可能。タメ撃ちが可能なエナジーレーザーや、後方にボムを落とすスモールスプレッドなどユニークなものが多いが、使いにくさが目立ってしまっている。





オプションハンターは3種類に増えている。メガクラッシュやショットで倒せ、その場合は奪われたオプションが戻ってくる。

スーパーファミコン版



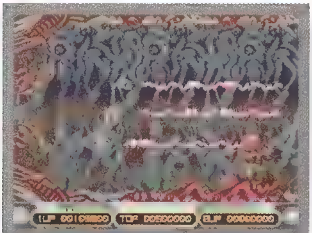
ハード本体の1ヶ月後に発売され、コナミの参入第1弾となった。エディットモードの装備が使いやすくなったなど改良点もあるが、AC版以上に処理落ちがひどい。

触手マニアに捧げるシューティングゲーム

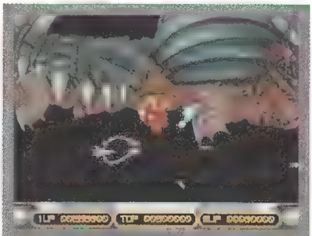
Xマルチプライ



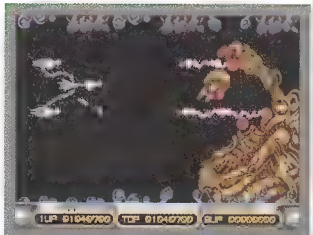
触手好きには たまらない



自機から伸びる2本の触手が特徴。この触手は無敵で弾消し能力と攻撃判定を持ち、触手の先の[illegible]ビットからは弾も発射される。



『R-TYPE』の流れを汲む作品だけあり、ステージ2は巨大戦艦風の敵との戦いに終始するなどそのオマージュも垣間見られる。

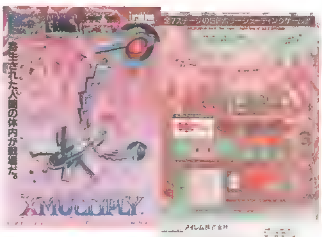


ボスを含め敵全般がかなりグロテスク。メーカーによる「SFホラーシューティング」という名称にも納得がいくところだ。

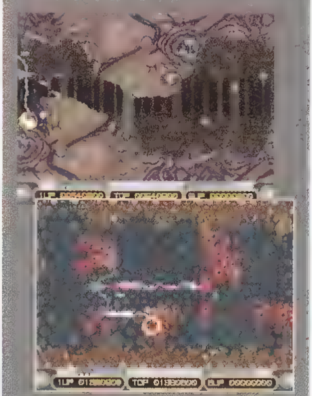
本作は『R-TYPE』で横シューの新時代を築いたアイレムが新たに開発した横シューの新機軸。『R-TYPE』のフォースに代わり、本作では自機の上下に2本の触手が生え、これが攻防に役立つ機能を持っている。この年、同社は『ドラゴンブリード』、本作、『R-TYPEⅡ』と横シューを2ヶ月ごとに発売するなど矢継ぎ早に新作を発表。その開発力の高さは驚異的だが、ステージ構成や内容などに似通った部分があるのは仕方がないところだろうか。いずれの作品も自機に攻撃力を持った付加部分があり、自機のショットはノーマルのまま「ドラゴン」「フォース」「触手」といった付加機能がパワーアップするという共通点を持っている。

本作の触手は着脱はできないものの、そのカバー範囲は広く先端は自機から離れた部分を浮遊するため直接敵に接触させやすい。触手から発射される弾はアイテムによって3種類に変更可能。とにかく攻守にわたって触手が主役といっても過言ではないのだ。

ストーリー的に舞台が人体の内部ということもあり、本作の敵は全て生物系の姿で、それが全編を通して不気味さを助長している。戦闘機や戦車といった兵器が主役であることが多いシューティングゲームにおいては、珍しい存在だと言えるだろう。ただ、アイレムは当時「ゲーメスト」などの攻略雑誌への情報掲載に厳しく、紹介ページが少なかった。そういった理由もあり知名度が低く、ややマイナーな作品になってしまったのが残念である。



体内を模したステージ



[illegible]アンを倒しに行くというもの。そのため、自機以外は全て生物的で、メカが主体のSTGとは大きく異なった世界観が作り出されている。

DATA Xマルチプライ

メーカー/アイレム
発売日/1989年9月

※…AC版の発売日

定価/―円	
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード: AC PS SS

SSとPSの「アーケードギアーズ」シリーズとして移植されている。カップリングとして「イメージファイト」も収録されているが、中古価格は非常に高い。

新谷かおるの人気漫画をゲーム化

エリア88



ストーリー性は薄いがキャラは活きている



ゲームスタート時に特徴の異なる3機から自機を選択。ちなみにキャラと搭乗機は固定で、キャラによってストーリーが変わったりはしない。

親友に騙されて外人部隊へと入隊させられた主人公を中心に、革命や陰謀といった深いテーマを描いた新谷かおるの人気漫画「エリア88」。本作はその初のゲーム化作品であり、ストーリー性こそ薄いものの、風間真・ミッキー・グレッグといった人気キャラをプレイヤーキャラとし、傭兵という特殊な立場もシステムに反映している。

ゲームスタート時に主人公を選択し司令官であるサキからミッション内容を聞き、マッコイじいさんからサブ武器やバリアなどを購入（何も買わなくても構わない）してミッションスタート。



ステージ開始前にマッコイじいさんから装備を買える。武器は機体によって買えるものが異なり、ライフゲージアップやバリアも同時に装備可能。

道中は比較的短めだが、なるべく多くの敵を倒して資金を稼ぎ、パワーアップアイテムを逃さないことが重要となる。その後ステージの最後にボスと戦い、倒せばステージクリア。このあたりは一般的なシューティングと大差は無い。ただ、地上空母や対空地雷といった原作のアイデアが活かされているのはファンとして嬉しいところだ。

本作はセミオート連射が標準装備



本作は連射装置の有無で難易度が大きく変わる。特に連射能力の高いF-20（シン）の攻撃力は高く、ボス戦も短時間で決着がついてしまう。



3種類の機体の中で唯一ショットが2方向に発射されるA-10（グレッグ）。その分ショットパワーが低く、独特な操作が求められる。

で、この使用or手連を前提とした難易度設定になっている。確かにこの状態であれば難易度的にちょうどいい感じである。ところが、もともと弾速が速いだけに、シンクロ連射を使用すると弾が1本の棒のようになるほど発射される。すると道中の固いザコ敵はおろかボスまでも瞬殺できてしまい、ゲームバランスが崩壊してしまうのだ。そのため、本作があまりに簡単という方は1度連射を切って挑戦してみてはいかがだろうか。





ステージは全般的に短く、最後にボス戦がある。このテンポの良さも魅力の1つで、難易度の低さと合わせて初心者向きのゲームである。

DATA エリア88

メーカー／カプコン
発売日／1989年8月

※AC版の発売日

定価／──円

対応ハード

AC　SFC

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

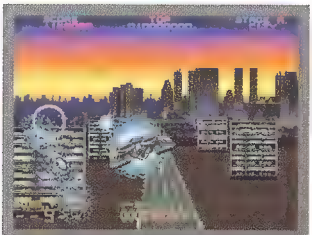
スーパーファミコン版はシステム面などかなりアレンジされた内容になっている。原作付きのゲームゆえに今後の完全移植は難しいだろう。

夜の街を疾走する

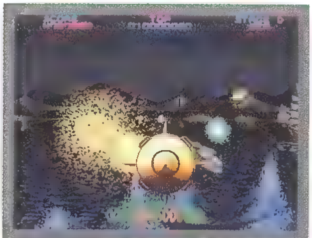
ナイトストライカー



マニアから熱烈に支持された



「スペースハリアー」タイプの3Dシューティングだが、その疾走感と点稼ぎ要素のアツさからマニアに高く評価された。



純正筐体は日本で300台ほどしか出荷されず、メンテナンスの必要性から撤去も早かった。いわば隠れた名作という名がふさわしい作品だ。



地面を走る、弾を一発も撃たずノーダメージでクリアする、[illegible]

セガを中心とした大型筐体の体感ゲームが流行となっていたこの時期、タイトーから1つのゲームがひっそりと発売された。本作『ナイトストライカー』は全国でも300台ほどしか出荷されなかったマイナーゲーム。ただし、そのゲーム性を体験できた一部のプレイヤーから熱狂的に支持されたため、隠れた名作の1つとして知名度を上げていった。

ゲーム内容は奥スクロールの疑似3Dシューティングで、自機は車型だが浮遊可能で画面内を自由に移動できる。ショットは連射可能な通常弾と敵を追尾するホーミング弾があるが、後者は発射するのにややコツが必要。残機の概念はなくシールドの残量がその代わりになっており、シールドがなくなった状態で被弾するとゲームオーバーとなる。ステージクリア時には『ダライアス』シリーズのように分岐があり、計21ステージのうち6ステージクリアでエンディング。筐体は可動こそしないもののボディソニック装備で、ライトストリームシステムと呼ばれるモニター周辺への光の流れによって臨場感と没入感を高めてくれる。

こういった仕様のほかにマニアを唸らせたのが、数多く存在するボーナス特典などの稼ぎ要素である。特に弾を1発も撃たずにノーダメージでクリアすると入るパシフィストボーナスは、通算ステージ数+1×100万点という高得点。そのほかに敵を全滅させるワイプアウトボーナスもあるうえ、地上走行時に入る得点などハイスコア争いが熾烈になるような要素が搭載されていた。



AC版の発売日



最終ステージでは自機がロボットに変化したり、自機が破壊されパイロットが飛行しながら戦ったりとステージごとに変化がある。これは計6種類の最終ステージ全てで異なっている。

DATA ナイトストライカー

メーカー/タイトー
発売日/1989年7月

定価/―円

対応ハード

AC（アーケード）、MD、PS（プレイステーション）、SS（セガサターン）、PS2（プレイステーション2）、DC（ドリームキャスト）、Xbox、GBA、DS、PSP

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

移植作は多いが完全移植は成し得ていない。中古価格はSS版が高くPS版が最も安い。PS2版は『タイトーメモリーズ』に収録。

前作を超えられなかった悲しき続編



ダライアスII

クソゲー扱いは あまりに不当な評価



[illegible]の正統的続編にあたる。自機のパ[illegible]ップはより派手で強力になったが、それゆえにミス後の復活は極めて難しい。

『ダライアス』の人気に陰りが見えた頃、プレイヤーは当然その続編を期待していたのだが、その意に反して入れ替わりとして登場したのは『ニンジャウォーリアーズ』であった。同作はBGMこそ最高レベルのものであったが、ゲーム性に関しては今一歩で、その人気が落ち込むと3画面筐体は早くも撤去され始めた。

そういった中でようやく登場した本作は大きな期待を持って迎えられた。しかし、結論から先に述べると本作は『ダライアス』と同等の人気を獲得するには至らなかった。決してダメなゲームではなく、前作を越える部分も多くあり、プレイヤーを引きつけるような演出にも富んでいたのにである。



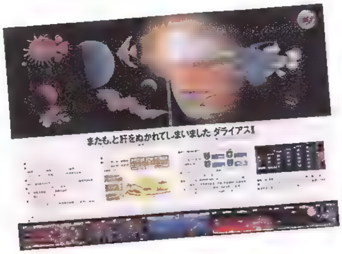
基本的なゲーム性は前作から変わっていない。[illegible]択も健在。



ボス戦のみであるが敵との位置関係によって自動的に自機の向きが切り替わる。これで広いフィールドがやや活かされる様になった。

結局のところ本作に搭載された派手なパワーアップやボンバーのような効果を持つトーチカは、縦シューに求められるものであり、緻密なゲーム性向きである横シューとは相性が悪かったのだ。そのため、プレイヤーからは大味な作品というイメージを持たれ、前作を越えることはできなかった。そのため、3画面筐体は本作を持って終了し、2画面筐体も92年に『ウォリアーブレード』が出るまで新作は発売されなかった。

ただし、本作の評価が低いのはあくまで偉大すぎた前作と比較されてしまうことが原因で、冷静な目で見れば正当に評価されるべき部分も多い。例えば当時としては最高峰の美しいグラフィックや、ZUNTATAによる壮麗かつ悲哀を含んだBGMなど演出面では他の追随を許さない。横に長いフィールドを活かすようなボス戦や、自機の移動速度を上げる、弾速を速くし弾切れを少なくするなど前作の問題点を改善した部分も見られる。それ故に非常に惜しい作品なのだ。



2画面バージョン



ゲーム内容やシステムが同じで2画面になったバージョンもあり、こちらは専用筐体として発売された。

DATA ダライアスII

メーカー/タイトー
発売日/1989年9月

AC版の発売日

定価/ー円

対応ハード

AC アーケード / PC / FC / SFC / MD / PCE / GB / PS / SS セガサターン / N64 / PS2 / DC ドリームキャスト / Xbox / PSP / GBA / DS / PS3 / etc

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

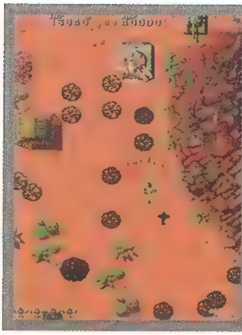
PCE版は1画面、メガドライブはやや横長な1画面へのアレンジ移植。セガサターンとPS2（『タイトーメモリーズ』）は2画面Ver.の移植となっている。



東亜シューとしては地味で知名度も低め

大旋風

特に序盤はゆったりとした進行



東亜プランが開発した縦スクロールシューティング。[illegible]敵が存在しないという変わった特徴を持つ。

『飛翔鮫』と『究極タイガー』で大ブレイクを果たし、『TATSUJIN』で一般にも知名度を広げていった東亜プランが、新たな市場開拓を目指して開発した縦シュー。もともと同社が世に広めたボンバーという要素に新たなアイデアを加えることで、標準的なゲーム性にスパイスを効かせている。

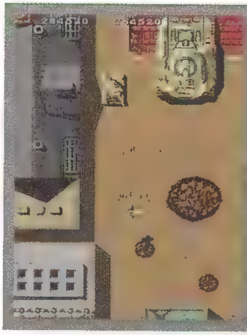
東亜プラン開発の縦シューとしては『TATSUJIN』以来となる本作は、マニア向け・高難易度路線から原点回帰し、初心者でも楽しめる作品になっている。空中の敵が存在しないという特徴から敵の動きはゆったりとしており、敵弾も比較的遅め。その分、自機のパワーアップも控えめになっておりバランスは取れている。敵・味方の攻撃が共に派手な方向へ進んでいく中、思い切った方向転換であった。

そんな地味なゲーム性の中で異彩を放っているのがヘルパーの存在で、ボタンを押すと自機を助けるべく6機の味方機が登場する。彼らは自機の前に立ちはだかり敵弾から守ってくれるのだが、被弾してやられていってしまう。その際に被弾した味方機は敵に向かって最後の特攻をみせるのだ。

ヘルパーからも弾は発射され、わずかながら左右へ移動もできるため、上手く移動させれば支援機としても活用可能。また、もう1度ボタンを押して強制的に特攻もさせられる。さらに一般的なボンバーとしても使用できるため、プレイヤーに新たな選択肢を提供することになったのだ。



空中の[illegible]が[illegible]要ないが、[illegible]



ボス敵も存在するが倒した後もステージの区切りは[illegible]の『TATSUJIN』[illegible]



ヘルパー



[illegible]現し即ボタンをもう1回押せばボンバーとしても機能する[illegible]周りに[illegible]隊を組み[illegible]で[illegible]護する[illegible]めがけて[illegible]攻していく。

DATA 大旋風

メーカー/タイトー
発売日/1989年6月※

対応ハード: AC(アーケード) / MD(メガドライブ) / PCE(PCエンジン)

定価/—円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PCエンジン版はHuCARDとCD-ROMの2媒体で発売されており、後者はボスが追加されている。MD版も含め中古価格はやや安めだ。

※AC版の発売日



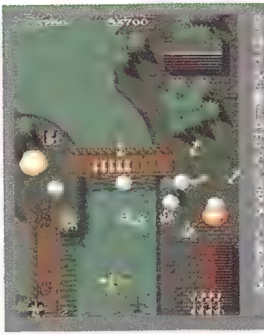
大きな特徴もなく他のゲームに埋もれてしまった

ファイティングホーク

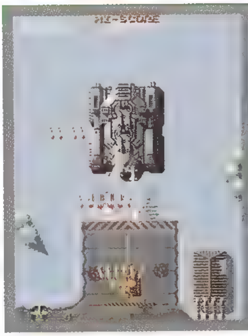
何か1つ売りがあれば評価も変わっていただろう



『飛翔鮫』の続編とも言われた縦シュー。しかし、その時期に乱立していた同ジャンルのゲームの中に埋もれ、マイナー化してしまった。



本作にはボンバーの一種としてミサイルが搭載されている。使用すると画面上の敵弾が消え、射出される。



ステージの最後にはボスとの戦いもあるが、それもかなり地味な印象。特徴らしい特徴が存在しなかったのがマイナー化の原因かもしれない。

左ページの『大旋風』とほぼ同じ時期に稼働し、同じタイトーからの発売であった本作は、あまりに地味な内容と見た目からマイナーゲームの1つとして消えていった。ただ、初めから本作の扱いがそうだったわけではなく、1989年のAOUショーで紹介された際には『飛翔鮫』の後継作と目されており、ゲーメストでの扱いも比較的大きかった。

実際プレイしてみても特に一部分が目立つことはないのだが、どうしても地味な印象は拭えない。全体的に一定の水準はクリアできているのだが、ゲームとしての売りの部分が見当たらないのだ。

武器は1種類のみでパワーアップは10段階までである。ただし、アイテムの出現頻度はあまり高くないため、ノーミスを相当長く続けなければその恩恵は受けられない。『飛翔鮫』がアイテムによって2連装→4連装→6連装とパワーアップしていくのに対し、本作は2連装→3連装→4連装とパワーアップが遅い。その分、本作の方が弾速が速く連射が効くのだが、どうしても見た目で見劣りしてしまう。

そのほかの特徴としてはボンバーの代わりに誘導ミサイルが装備されている。ミサイルは発射した瞬間に敵弾を消す効果があり、発射後は敵に向かって飛んでいく。敵を追い切れず画面外に消えてしまうのはいただけないが、初期の配備数が5発あり使い勝手はなかなかだ。



パワーアップ



Sと描かれたアイテムを取得すれば自機のショットが最高10段階までパワーアップ。

DATA ファイティングホーク

メーカー/タイトー
発売日/1989年3月
定価/ー円

対応ハード					
AC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PS2	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

PS2の『タイトーメモリーズ』に収録されている。同シリーズを購入すればタイトーの古い作品はかなり手に入るが、移植漏れのゲームも多い。

※：AC版の発売日

難易度高すぎの速弾系STG

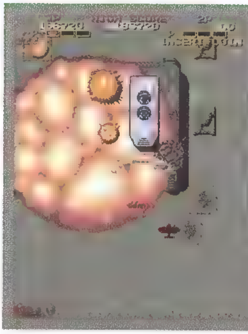
鮫!鮫!鮫!



パワーアップの状況で敵の本気度もUP



敵の放つ弾が速く次々に襲いかかってくるので、ニュータイプ並の回避技術が求められる。スコアを狙うならイナズマアイテムも拾っていきたい。



[illegible]が上がるボムのエフェクトなどもカッコイイ。緊急時にも範囲の敵弾避けになり頼りになる。ただし、回数は面クリア時のボーナスに影響する。



『飛翔鮫』よりも敵のデザインが近代的になっている。[illegible]

フライングタイガースシリーズに数えられ『飛翔鮫』の続編にあたるのがこの『鮫!鮫!鮫!』。東亜プラン開発というのは変わらないものの、発売はテクモが請け負っていた。本作はメガドライブにも移植されており、そちらは東亜プランが発売元にもなっている。なお、本作は海外展開も行っており、北米では『Fire Shark』のタイトルでリリースされたほか、韓国にも輸出されている。

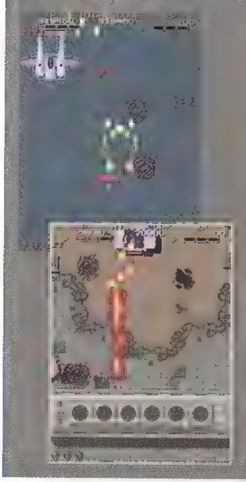
ゲーム形態は前作同様、速弾系縦スクロールシューティング。敵の巨大兵器が続々と登場し、容赦のない攻撃を浴びせてくる流れはしっかり受け継いでいる。

自機については3種類のショットとボムが使え、ショットは水色・緑・赤の3色アイテムを取ることでチェンジできる。また、パワーアップアイテムを3個入手すればショットが1段階強化されるうえ、パワーをストックすることも可能。ただし、最強状態（3段階）までパワーアップすると敵が鬼のような猛攻撃を仕掛けてくるようになり、難易度が跳ね上がってしまう。自機の強化はSTGの楽しみのひとつだけにこれはもどかしいシステムであった。

本作はそもそもが高難易度であるため、最初からかなりプレイヤーを選ぶゲームであった。しかし、あまりにも難易度が高すぎたため、後にバランスを調整し2人同時プレイを可能にしたバージョンもリリースされ、こちらは難易度が抑えられている。



3種類のショット



自機の初期装備は水色のワイドショットだが、緑のアイテムを取ればビームに、[illegible]スポイントが付く。

DATA 鮫!鮫!鮫!

メーカー/東亜プラン
発売日/1989年12月※

定価/──円

対応ハード

AC（アーケード）・PC・FC・SFC・MD（メガドライブ）・PCE
64・PS・SS・GC・PS2・DC
Xbox・GB・GBA・DS・PSP

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

過去にメガドライブに移植されており、難易度はAC版よりも低めになっている。入手は難しくないが中古価格は高めで、完品ならかなりの出費が必要だ。

※AC版の発売日

コミカルな外見の虫シューティング

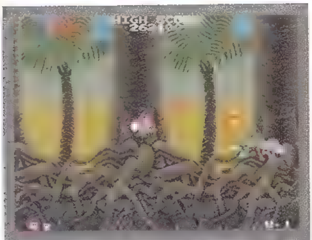
インセクターX



ライト層を意識したコミカルシューティング


[illegible]外にメインショットもアイテムで強化される。


ボス敵も虫を模したものになっている。攻撃はそれほど激しくなく難易度は低めだが、自機の当たり判定が大きく油断はできない。


同社の『中華大仙』を彷彿とさせる横シュー。縦長の自機に、敵が虫を中心とした動植物であるという特徴を持つ。

敵の多くが虫で殺虫剤や虫網が武器という一風変わった本作は、『中華大仙』（59ページ）と同じく、ホット・ビィ開発、タイトー販売の横シュー。コミカルなキャラと縦に大きな自機が共通の特徴となっている。ところが本来はこのようなコミカル路線ではなく、リアルなキャラとメカ昆虫との戦いといった作品がオリジナルであった。ただ、このバージョンは販売元のタイトーからNGを出され、グラフィックを描き直して現在の形に落ち着いたという経緯を持つ。恐らく、全体が『中華大仙』風であるのはタイトー側の要求だったのではなかろうか。もしもオリジナルをプレイしてみたいのであれば、メガドライブ移植版がそれにあたり、リアルな等身キャラの自機にメカニカルな昆虫の敵という組み合わせを堪能できる。

ゲームとしては派手なパワーアップとサブウェポンが特徴的で、メインショットはアイテム取得で6段階まで強化される。初期の段階では普通のショットだが、強化されると虫網型の貫通ショットを撃てるようになり、同時に斜め方向にも弾が発射される。サブウェポンは殺虫剤のアイテムを取ることで使用できるようになり、その際には主人公が殺虫剤に跨がるようになる。また、アイテムの色によって対地・対空どちらかの性能を持ち、4段階にパワーアップしていく。ところが同じ対地攻撃であっても段階によって性質が全く異なってしまうため、無理に最強までパワーアップせずにいた方がいいこともある。パワーダウンアイテムはないため、この見極めは大切だ。





見た目は比較的[illegible]版と異なり、メガドライブ版はリアル&メカニカルなグラフィックになっている。また、サブウェポンが任意切り替え方式に変更されている。

DATA インセクターX

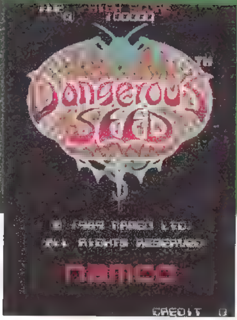
メーカー／タイトー
発売日／1989年8月 ※AC版の発売日

定価／―円

対応ハード：AC　FC　MD　PCE　SS　GC　PS2　GBA　DS

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

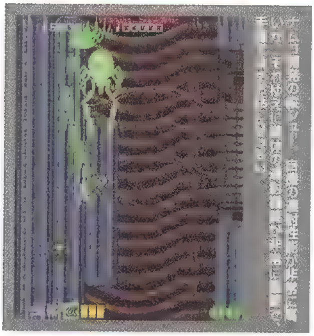
移植度が高いのはPS2の『タイトーメモリーズ』に収録されているもので、ファミコン版とメガドライブ版はそれぞれアレンジされた移植だ。

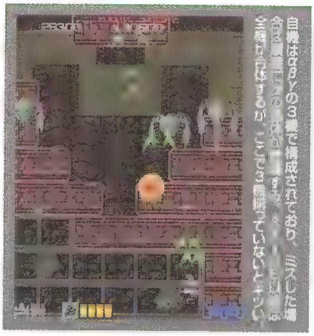


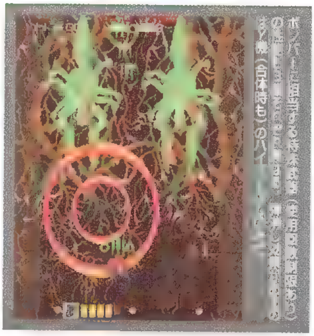
連射命の硬派シューティング

デンジャラスシード

内容は硬派
敵は非常に硬い







性能の異なる3機の合体がテーマという、『ムーンクレスタ』を彷彿とさせる本作『デンジャラスシード』は、ナムコから発売された縦シュー。自機はα機・β機・γ機の3種類で構成されており、まずはα機が出撃し、ミスするとβ機、γ機の出撃となる。しかし、実際には失われた自機が復活することはないので、1周クリアを目指そうとするならば（理由は後述）このシステムは全く活かされないことになる。

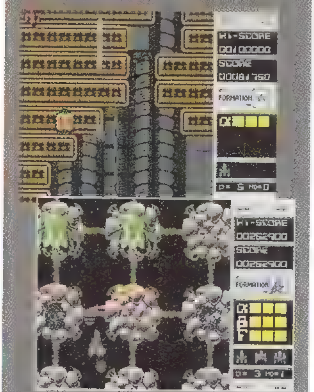
システム面ではライフ制＋残機制になっているがライフが減るのは敵弾に当たった場合で、敵そのものに激突した場合はライフに関わらずミスになってしまう。パワーアップに関しては敵を倒していると自動的にショットが強化されていく。ボンバー的な特殊武器も装備しているが緊急回避には使いにくい。

ステージ1〜4は単機での戦いだが、ステージ5以降は残機が合体した形状で進んでいく。この際に3機合体以外では火力が低すぎて後半ステージの戦いが非常に厳しくなる。ましてγ機単機では話にもならない。それゆえにステージ1〜4はノーミスが求められ、β機やγ機は登場させてはいけないのである。

本作はかなり難易度の高いゲームだが、特に連射の性能で難しさが変わってくる。デフォルトの設定では連射力が弱く、これを変更するか独自に連射機能をつけるかしないとクリアするのは難しい。



メガドライブ版



メガドライブ版はシステム面に大きな変更が加えられている。自機はステージが進むごとに自動的に合体していき、アイテムによって武器のチェンジが可能でフォーメーションも変えられる。

DATA デンジャラスシード

メーカー/ナムコ
発売日/1989年12月

※AC版の発売日

定価/—円

対応ハード

AC　PC　FC　SFC　MD　PCE
64　PS　SS　GC　PS2　DC
Xbox　…　etc.

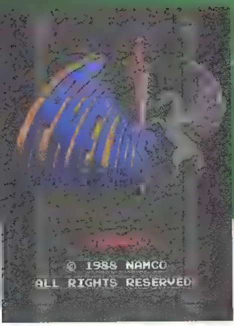
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

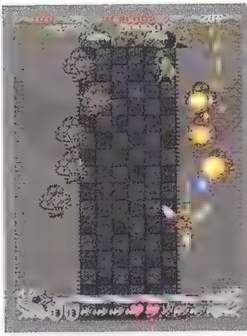
「ナムコミュージアム」系のオムニバスソフトには収録されていない。唯一の移植作であるメガドライブ版はアレンジの効いた移植になっている。

デモ画面が話題となった軟派シューティング

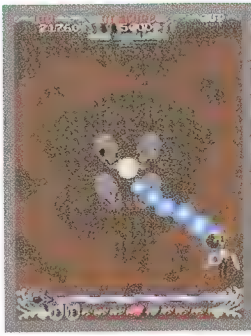
フェリオス



シューティング部分は軟派ではない



ギリシャ神話がモチーフの横スクロール。自機アポロンはタメ撃ちが可能でオプションも付く。[illegible]



本作はナムコの『デザート』から使用されたシステム[illegible]



ボス戦ではタメ撃ちが非常に効果的。ただし、自機の当たり判定[illegible]ードが選べる。

この時期にやたらとシューティングゲームを連発していたナムコだが、本作はその中でも異質な存在。生物系のシューティングといえば同じナムコの『ドラゴンスピリッツ』が思い浮かぶが、本作もその路線を継承していると言える。

システム面ではタメ撃ちを採用していることと自機にオプションが付くことが特徴。これらの機能は当時としては珍しいものではなかったが、ナムコの作品としてはあまり採用されていない機能である。また、左ページの『デンジャラスシード』同様にライフ制+残機制で、地形への接触はライフに関わらずミスになる。自機はペガサスに乗ったアポロンで、かなり大きめに描かれているが、剣や羽の部分には当たり判定はない。

そして、本作最大の特徴がステージクリア時のデモ画面にある。過去に同社の『ローリングサンダー』でもステージ間デモ（NEWバージョンでは女性工作員レイラの拷問シーンが見られる）が話題となったが、本作もまた囚われの恋人アルテミスが映し出される。その姿は服が破れ胸が露出しそうであり、目には涙を溜めている。ステージ1からすでに飛ばしぎみであるが、その後は拷問されるアルテミスなど扇情的なシーンが満載なのだ。そのため、本作はゲーム内容よりもデモ画面ばかりが注目され、ギャルゲー的な扱いを受けるようになってしまったのである。



扇情的なデモ画面



[illegible]を見たいがために[illegible]

DATA フェリオス

メーカー／ナムコ	定価／―円
発売日／1989年2月※	

※AC版の発売日

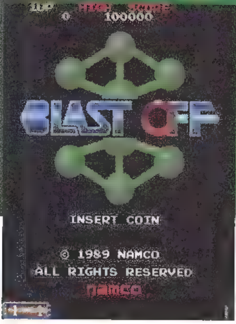
対応ハード

AC アーケード / FC / SFC / MD / PCE / 64 / PS / GC / PS2 / DC / Xbox / GB / GBA / DS / PSP / etc.

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

こちらも『ナムコミュージアム』未収録。バーチャルコンソールの配信はAC版とMD版の2種類。ちなみにデモ画面のエロさはMD版の方が上である。



名作の名を冠するには雑すぎた

ブラストオフ

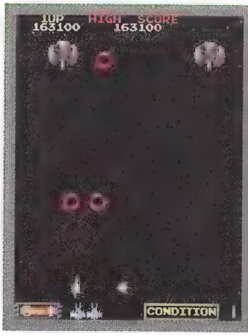
ボスコニアンらしさはあまりない



自機のショットは4種類あり、常に変更可能になっている。ただし、どの形態も[illegible]

1981年に発売された『ボスコニアン』の8年振りの続編である本作は、縦スクロールシューティングとして発売された。その特徴は4種類のショットの形態を常時切り替え可能なことで、場面に応じて最適な形態を使い分けることがゲームの肝のはずであった。

ショットの種類は色で分けられており、赤は前方に交差するように2連装のショット、青は前後に、黄は前と左右に、緑は後ろと斜め前2方向に単装ショットが発射される。しかし、どの形態もあまり使い勝手がよくなく、ど

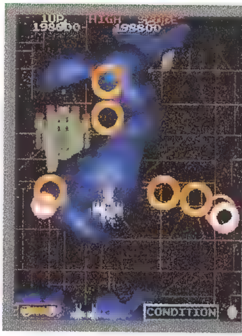


画面下部の黄色い敵機がスパイシップ。これを逃がすとコンディションが[illegible]

うしても形態を変えなければいけないような場面もない。このあたりは練り込み不足だといえるだろう。

『ボスコニアン』らしい部分としてはコンディションによる敵攻撃の激しさの管理がある。コンディションがブルーからイエロー、レッドに変わるにつれ攻撃が激しくなってくる。また、時





ステージは3部構成。エリア3では敵基地に突入し、自機がアップになる。しかし、それによって[illegible]

折出現するスパイシップを逃がしてしまうと、コンディションがレッドになり激しい攻撃にさらされる。これは前作から受け継がれた部分である。

1つのステージは3つのエリアから成っており、エリア3では自機が巨大化する。これは敵基地への突入をあらわした演出なのだが、敵の攻撃が避けにくくあまり評判はよくない。結果として本作はシリーズの失敗作として認識されるようになってしまった。

ボスコニアンシリーズ



ボスコニアンシリーズは本作で2作目となり、3作目の『ファイナルブラスター』(119ページ)を持って完結している。しかし、3作目は本作以上にシリーズとしての繋がりが薄い。

DATA **ブラストオフ**

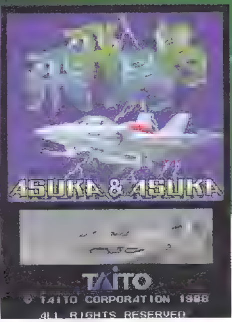
メーカー/ナムコ
発売日/1989年3月

定価/—円

対応ハード: AC アーケード

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

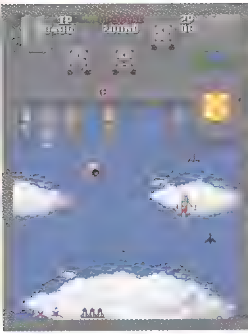
未だに移植は実現していない。版権問題など移植の障害になる要素はないが、ゲームとしての評価の低さにより移植に至らないのだと思われる。



あの有名音楽ユニットとは関係ない

飛鳥&飛鳥

もう触れないでほしい…つまりそういう事なのか



最初の面は現代風のステージでタイトースタジアムなども出てくるのだが、次面から突然恐竜時代や古代・シフト[illegible]イムトラベルなのか

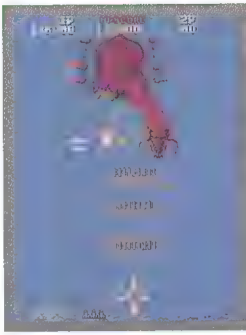
タイトーは古くからジャンルを問わずアーケードゲームを多数輩出してきたメーカーだけに玉石混淆で、中には無かったことにしてほしい作品も当然ある。目の肥えたシューティングゲーマー達の厳しい評価を受けクソゲー認定されてしまった作品…それが『飛鳥&飛鳥』である。

本作は移植版としてPS2の『タイトーメモリーズII上巻』に収録されているのだが、そのソフトの初回特典には解説冊子が付いており、そこには開発チームからの解説という各作品に対する文章が添えられていた。しかし、なぜか本作だけその解説がないという、つい何かを勘ぐってしまいそうになる冊子構成であったのだ。まあ、本作はビスコが開発しているため、外注だから…という理由は考えられるのだが。



敵の硬さが異常。撃っても撃っても死なないボスと[illegible]

それはともかくとして、ゲームの出来はやはりあまりよろしくない。本作は縦スクロール主軸の自機の移動に合わせて左右にも動くスタイルなのだが、横に振れば凄まじい速さでスクロールするため流れてきた弾に当たって即死のケースが多発する。また、ショットの射程が短いため自機の性能はとても低くなっている。



ナムコのゲームで見たことがあるような2面のボス。[illegible]か機械なのかよくわからない。

そういった操作性の問題に加えて、間の抜けた効果音や敵の硬さなども不評点に挙げられる。逆に本来ならダメな要素といえるステージの統一感のなさはカオスを求む者なら一度は見てみるべきであろう。



危険なボーナスステージ



各面のボスを倒すといきなり[illegible]が暗くなり超高速スクロールが始まり謎の編隊が出現する。どうやらボーナスステージのようなのだが、編隊の[illegible]は弾を発射してくる機体もあり、それに当たると普通に死ぬ。

DATA 飛鳥&飛鳥

メーカー/タイトー
発売日/1989年1月※

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

AC（アーケード）、PS2

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PS2の『タイトーメモリーズ』に収録されており、入手も容易い。ただ、本作を目当てにこのソフトを購入する人がいるとは考えにくい。

はにわが躍動する日本神話STG

はにい いんざ すかい



設定はアレだが
中身は斬新だった


攻撃はショットのみだが、ボタンで前後左右と斜め4方向の計8方向に射角を変えられる。ただ、ややクセがあり使いこなすには慣れが必要。

マニアックなゲームが多いPCエンジンタイトルの中でも怪作と呼べる作品がこの『はにいいんざすかい』だ。PCエンジンのソフトメーカーはナムコ、タイトーなどの大手が初期から参入していた一方でPC系ゲームを制作していた小規模会社も少なくなかったが、本作は三金堂というメーカーが開発を行いフェイスから販売されている。スタッフ欄を見るとサイキック・プログラマー：こうもりだんしゃく…といったノリでスタッフ紹介がされており、いかにもな感じとなっている。なお、同じPCエンジンで続編の『はにいおんざろおど』が発売されているが、こちらはアクションゲームであり、開発もアークシステムワークスに変わっている。

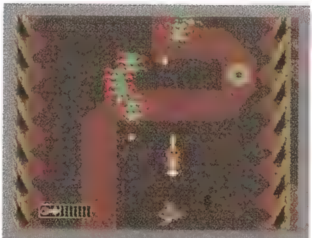

自機はライフ制なので初期装備でも4発の被弾に耐えられる（装備によって耐久力が向上）が、死んでしまうと神様からキツイ叱責が…。

そしてこの作品。決して売れたとはいえないマイナーシューティングでありながらサウンドが好評だったのか、翌年に「はにい2-Sky&Road」なるサントラ（おんざろうどとのカップリング）CDが発売されたのだが、何故か20年近く経ってから「はにい いんざ すかい サウンドトラック」という盤が甦り、一部で盛り上がっていた。何がリバイバルブームの対象になるかわからない時代である。

さて、本作が怪作と呼ばれるゆえん。それは一言で「はにわ」が画面を縦横無尽に飛び回り、撃ちまくるシュールな内容だからである。神いざなぎの命を受けた「はにい」がいざなみの心の中に入り込んだ邪悪なものを始末するのが目的になっており、自機はショットの位置を8方向に調節できる珍しいシステムを採用。使いこなすにはある程度の慣れが必要だ。一部の消費アイテムを除き、買い物で入手したパワーアップアイテムはなくならないうえ、ボス戦以外ならいつでも変更が可能な仕様となっている。

シリーズ作品

はにい おんざ ろおど	PCE


ショットの方向を上手く合わせられるかにもよるが難易度はそこそこ高め。武器のチョイスもこまめに変えていきたい。

アイテム類



アイテムは敵を倒して得た「れいりょく」を貯めて購入するほか、ボスを倒した後にもいざなぎから授かることができる。また、一度通ったステージに再びワープすることも可能だ。

DATA はにい いんざ すかい

メーカー／フェイス
発売日／1989年3月1日

定価／5200円

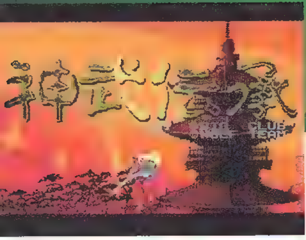
対応ハード: PCE

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

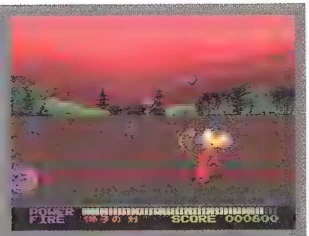
PCエンジンのHuCARDで発売されている。他ハードへの移植は実現しておらず中古ソフトの価格はやや高め。ただ、入手自体は難しくはない。

和風スペースハリアーを目指した

神武伝承

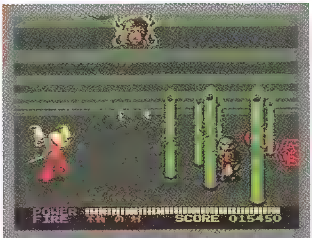


見た目はいいが内容はイマイチ



「スペースハリアー」タイプの疑似3Dシューティングだが、主人公はアイテムを取るまで刀による接近戦しかできない。

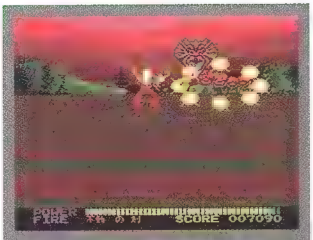
『神武伝承』はPCエンジンで発売された疑似3Dシューティング。当時は広告にかなり力が入れられていたため、プレイしたことはなくても存在を知っている人は多いと思われる。それもそのはず、本作はビッグ・クラブが初めて発売するゲームであり、社運をかけた一大プロジェクトであったのだ。ちなみにビッグ・クラブは日本ソフト販売（現存している同名の会社とは別物）のゲームブランドであるが、本作と同年の『ロック・オン』の2作を持ってゲーム業界から撤退し、倒産してしまった。



[illegible]

開発はPCを中心に様々なゲームを制作していたウルフチームで、本作は同社の『YAKSA』と繋がりを持つ作品になっている。ついでに述べておくがこの『YAKSA』はアクションRPGで、ストーリーやデモの出来はよかったが、肝心のゲーム自体はかなり問題が多い作品になっている。

本作のゲーム性はメーカーの公式発表では「PCエンジン初のシューティング・アドベンチャー・アクション!」ということだが、まぁこれは誇大広告で、実際には3Dアクションシューティングといった内容。『スペースハリアー』風の画面構成で主人公は基本的に地面を走りながら移動し、ボタンでジャンプができる。まるで『とびだせ大作戦』のようなゲーム性である。その特性を活かすために、落ちるとダメージを受ける水面上で小さな足場をジャンプで渡っていくステージなどもある。

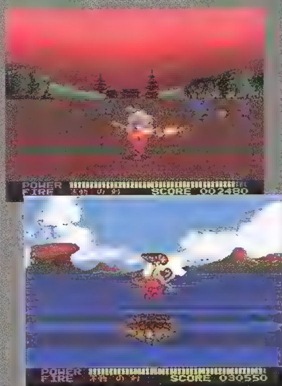


ステージの[illegible]では威力の高い[illegible]、クリアすると体力が一定量回復し、パスワードが表示される。

ただ、それが難易度を大きく引き上げる要因にもなっているほか、爽快感を阻害する結果にもなっているため、システム的には練り込み不足だといえるだろう。

こういった理由から本作の評価は芳しくなく、広告費に見合った売り上げは達成できなかったようである。そして、次作の『ロック・オン』で決定的な低評価を招き、会社自体が消え去る運命になってしまった。

特殊な操作



本作には一般的な疑似3Dシューティングとは異なった操作が必要とされ、例えば手前方向に向かって逆走ができたり、小さな足場をジャンプで渡るなどアクション要素が強くなっている。

DATA 神武伝承

メーカー／ビッグ・クラブ
発売日／1989年6月28日

定価／6700円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC	PC	FC	SFC	MD	PCE
64	PS	SS	GC	PS2	DC
Xbox	GB	GBA	DS	PSP	etc

本作もまたPCエンジンオリジナルのシューティングで移植などは存在しない。中古価格は非常に安いため、興味がある方は購入するのもいいだろう。

キャラバンにもコンパイルシューティングが登場

ガンヘッド



映画はコケたが ゲームは名作

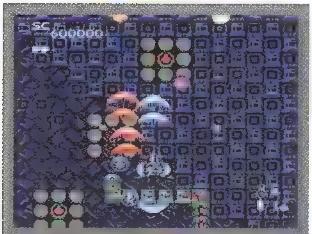
本書にはPCエンジンのシューティングゲームが数多く掲載されている。その理由となっているのが、他の家庭用ハードのシューティングゲームの大半がアーケードからの移植であるのに対し、PCエンジンにはオリジナル作が豊富だからである。そして、さらにその原因を突き詰めていくと、PCエンジンにおいてシューティングゲームが盛り上がっていたのは、ハード性能が同ジャンルに向いていたことと、「ハドソン全国キャラバン」がPCエンジンに移行し、多くのシューターが育っていたことにある。こうしてファミコンがハードの性能不足から脱落、メガドライブがサードパーティに恵まれず苦戦している中、一時シューティングゲームのジャンルでは（アーケードからの移植作に関しても）PCエンジンの1人勝ちの状態が形成されていたのである。



海外版のタイトルは『BLAZING LAZERS』。バーチャルコンソールの配信はこの海外版である。

本作『ガンヘッド』の原作となっているのは高嶋政宏などが出演の実写SF映画で、話題性はあったものの大コケしている。しかし、ゲーム自体は原作とほとんど繋がりがなく、明らかに宣伝用のタイアップなのだが、結果的にこれは不必要なものであっただろう。それどころか、原作の版権の問題があるため後年の移植が実現しにくく、現在バーチャルコンソールで配信されているのは海外版の『Blazing Lazers』となっている。当時は映画のヒットを当て込んで結んだ契約が大して効果も上がらず、後になって足を引っ張るようになるとは皮肉なものである。



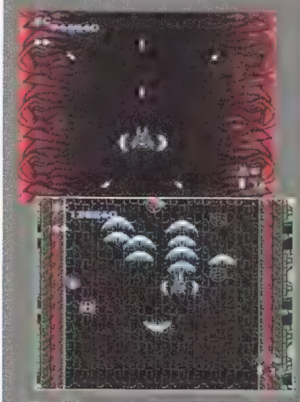


第5回キャラバン公認のシューティングゲームで開発はコンパイル。ちなみにこの前年のキャラバンは『パワーリーグ』（野球ゲーム）であった。



メインショット+サブウェポンの構成で、それぞれがパワーアップする。ミスした場合は1番の武器の最低ランクになり、サブウェポンはなくなる。

メインショット1・2



1番の武器はいわばノーマルショットの発展系でパワーアップすることに発射方向が増えていく。2番の武器は幅の広い弾が連射される。前方への攻撃範囲は広いものの威力が弱い欠点がある。

DATA ガンヘッド

メーカー/ハドソン
発売日/1989年7月7日

定価/6200円

対応ハード

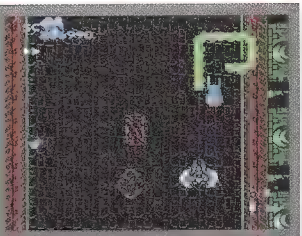
AC	PC	FC	SFC	MD	PCE
64	PS	SS	GC	PS2	[illegible]
Xbox	GB	GBA	DS	PSP	etc

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	617円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

中古ソフトの値段は高めであるため、バーチャルコンソールの配信を利用するのがいいだろう。原作付きのゲームゆえに今後の移植は期待薄だ。

突き詰めれば1番とホーミング



サブウェポンの中にはメインショットの効果を強化させるものがある。これは必ずしも使いやすくなるわけではなく、場合によっては地雷になり得る。

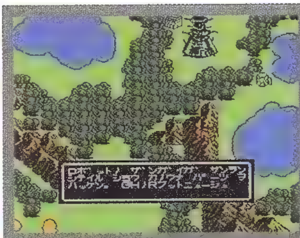
本作を開発したのはあのコンパイルで、読者の方は「またか」と思うかもしれないが、実際当時の家庭用ハードにおける縦シューは同社に席巻されていたのである。作風はいつものコンパイル節が炸裂したものだが、メインショットの種類は4つと少なく、極端に使い勝手の悪いものはない。数字の描かれたアイテムの同種を取得でパワーアップ、異種を取得でチェンジというのもお馴染みのかたちだ。

サブウェポンも4種類だが、純粋な強化はHのホーミング・ミサイルやMのマルチ・ボディ（オプション）の2種類のみ。残りのS（シールド）は自機に（デフォルトのものより強力な）シールドが張られ、F（フル・ファイヤー）はメインショットが強化されるのだが、実際には強化とは言い難い使いにくい形態も多く、地雷アイテムになってしまうこともある。メインとサブの組み合わせはプレイヤーそれぞれだが、恐らくかなりの人が1番（デフォルトのショット）とHを使用していたのではなかろうか。というのも本作のホーミング・ミサイルは非常に優秀で、パワーアップすると弾速が速いうえに追尾性能も高い。このホーミング・ミサイルが1番の装備のみ8方向（他の装備は4方向）に発射されるため、必然的にメインショットは1番が有利（もしくは3番とMなど）になってしまうのだ。

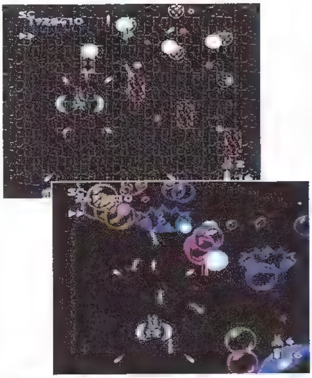


ホーミング同種のサブウェポンを連続して取れば増える。最高で16発まで所持でき、特に復活時にはお世話になるだろう。

最後にキャラバンのことにも触れておきたい。本作にはいわゆるキャラバンモードが搭載されていない。しかもキャラバンで使用されたバージョンはベースが本作のステージ3であったため、それをプレイするにはその都度ステージ1・2をクリアする必要があったのだ。これはハドソン側があまり練習をしていない状態で大会に来てもらい、公平な状態で勝負をさせたいとの思惑があったかららしいのだが、実際には大会の常連が上位を占め、その目論見は崩れ去ったのである。



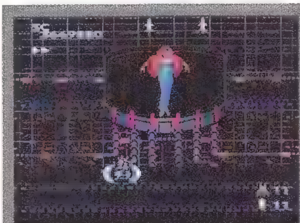
ファミコンの「ガンヘッド 新たなる戦い」は本作の移植版ではなく映画を原作としたシミュレーションゲーム。しかもその出来は……。



メインショット3・4



3番の武器はパワーアップすることで攻撃範囲が広がるが、連射能力の低さは改善されない。4番の武器は自機の周りを球体が回り攻防に役立つが、やはりこれも威力に欠ける。



最終ステージではボスラッシュの後にラスボスとして巨大な女性が登場。この後にはさらに真のラスボスが待ち受けている。

キャラバンモード



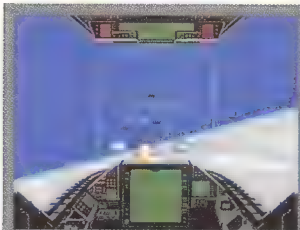
キャラバンでは本作のステージ3がベースに敵の配置などが変えられたバージョンが使用された。同作は「スペシャルバージョン」として会場で配布され、現在はプレミアソフトになっている。

PCエンジンSGのデモソフト

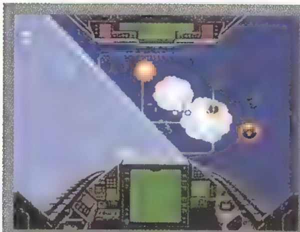
バトルエース



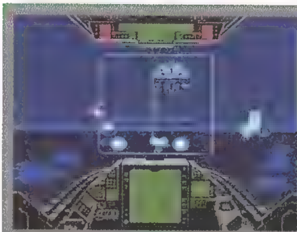
デモソフトとしては役割を果たした



PCエンジンSGのたった1本のローンチタイトルとして発売された。しかし、同ハードの出足は鈍く、本作もヒットには至らなかった。



ゲーム性的にはよくある疑似3Dシューティングだが、単調だという大きな欠点を抱えている。コンティニューはないが自機を増やす裏技がある。



ステージの最後にはボス戦もあり。ゲーム性はイマイチに感じられてしまうが、音楽に関しては高く評価する声も多い。

同じ8ビット機であるファミコンに対しては常に優位な性能を持っていたPCエンジンだが、1988年に16ビット機であるメガドライブが発売され、1989年7月（実際には発売が延期され1990年11月になった）には任天堂の新ハード発売が決定するなど、その地位が危ぶまれる状況にあった。そこで、PCエンジンと互換性を持つ上位機種として、PCエンジンスーパーグラフィックス（SG）が市場に投入され、本作はそのローンチタイトルとしてハードの命運を握る存在であった。

当然ながら本作はPCエンジンSGのデモンストレーション的なゲームであり、そのハード性能をプレイヤーに見せつけるものでなくてはならなかった。そして、そのために選ばれたゲーム性がコクピット視点の疑似3Dシューティングで、これは当時の流行りであった体感ゲームで多く使われていた手法である。しかし、大型でなおかつ可動部がある筐体ではこのジャンルの迫力が活かせるが、家庭用ハードでのプレイはいささか単調過ぎるきらいがある。実際、本作でもボス戦を入れるなど工夫は見られるが、ザコ戦は単調そのものである。



動きは滑らかでグラフィックは美しく、デモソフトとしては役割を果たせてはいるのだが、ハードの販売を牽引するような魅力は本作にはなかった。そして、それを象徴するようにSGの出荷の出足は鈍く、発売からしばらくすると雑誌などで話題にのぼることも少なくなっていった。最終的にSG専用ソフトは5本しか発売されず、ハードとして惨敗を喫してしまった。

PCエンジン スーパーグラフィックス



1989年11月30日に発売されたPCエンジンの上位機種。CPUこそ8ビットながらスプライトの数が倍になりメモリも増加するなどパワーアップしている。しかし定価が39800円と高額であるなどの欠点から、あまり普及しなかった。

DATA バトルエース

メーカー /ハドソン
発売日/1989年11月30日

定価/6500円

対応ハード: PCE

ダウンロード販売

[illegible]	未配信
[illegible]	617円
[illegible]	未配信

PCエンジンスーパーグラフィックス用ソフトは出荷本数が少なく、そのほとんどがプレミア化している。本作は例外的に安価である。

オリジナリティーは高くてもゲーム性は低い

ディープブルー

海底神話



ゲームを買う前に メーカーを確かめよう



深海を舞台とした珍しいシューティングゲーム。[illegible]

深海を舞台にしたシューティングゲームという極めて珍しい特徴を持つ本作は、PCエンジンのHuCARDで発売された。雑誌などでもそれなりに大きく扱われており、その特徴的な画面から本作のことを記憶していた人もいるのではなかろうか。

ゲーム性の中で変わっている点は敵が一切弾を撃ってこないことで、これは敵が生物であることを考えれば至極妥当なことである。ただ、それだけではあまりに簡単なゲームになってしまうため、本作では敵が大量に出現し自機に向かって怒濤の突進をしかけてくるのだ。これに対抗する自機の武装は困ったことにあまりに貧弱で、一応3種類のショットにパワーアップも存在しているのだが、何れも単装の弾を発射できるのみ。攻撃範囲の広い3WAYショットのようなものは存在しない。

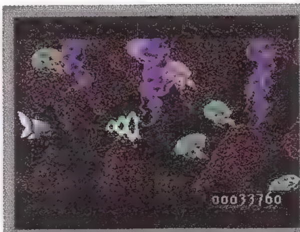


[illegible]



[illegible]

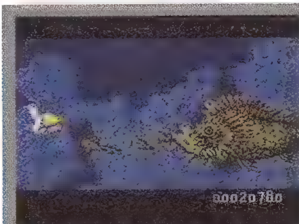
一応ライフ制を採用しており、多少のダメージは耐えられるのだが、それでも大量の敵の前には厳しい戦いを強いられる。しかも、せっかくパワーアップしても、ダメージを受けるたびにランクがダウンしてしまう仕様はあまりに厳しく、1度ダメージを受けるとジリ貧になってしまうことが多い。



[illegible]

このように本作は理不尽な難易度でプレイヤーから酷評され、いわゆるクソゲーとして扱われている。シューティングゲームにとって大切な爽快感に乏しいのもマイナスポイントだ。せっかくの深海をイメージした美しいグラフィックも、このゲーム性の前には台無しである。





巨大ボスとの戦いもあり。ちなみに1度ダメージを受けるたびにショットとスピードが1段階ダウンしてしまう仕様になっている

DATA ディープブルー・海底神話

メーカー /パックインビデオ
発売日/1989年3月31日

定価/5300円

対応ハード: PCE

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

移植版は存在しない。中古価格は安めだが、それでも高いと感じてしまうゲームだということを覚えておいた方がいいだろう。

シリーズ2作目で一気にメジャーな存在に

サンダーフォースⅡ MD



メガドライブの救世主

本作『サンダーフォースⅡ MD』は前巻で紹介したPC用ゲームの続編である。開発・販売はテクノソフトで、同社は長崎県佐世保市を本社としていたソフトハウス。シューティングゲームのほかにも『ネオリュード』(RPG)、『マイガーデン』（SLG）など個性的な作品で知られる。

とはいえ、テクノソフトといえば誰もが『サンダーフォース』シリーズを思い浮かべるほどの同社を代表する作品。また、同時にメガドライブにおけるシューティングゲームの中核であり、さらにはゲーム業界全体を見ても



根強いファンを持つ名シリーズである。

その2作目である『サンダーフォースⅡ』は初めシャープのX68000で発売されたが、シューティングゲームに向いていないPCでの発売であった前作と比べて、驚くほどの進化を遂げていた。そして、プレイヤーからの熱狂を受け、遂にテクノソフトは重い腰を上げ、本作の発売に至るわけである。以降、本シリーズはメガドライブを主戦場とし、ユーザーの心のよりどころとなっていくのだが、そのきっ



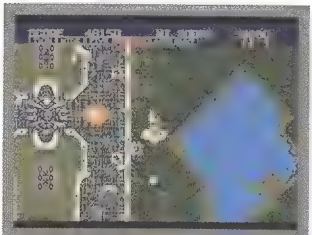
偶数面はサイドビューの強制スクロール面。横ス [illegible]

かけとなった本作には最大限の敬意を表したいところである。

前作はトップビューの多方向任意スクロールがゲームの特徴であったが本作にもそれは継承されている。ゲームがスタートすると自機は広めのフィールドにおり、ここから目標となる敵基地を探していかなければならないのだ。ちなみにトップビューステージでは時間制限がないため無限にプレイが可能で、止まることができないという特徴も持っている。



テクノソフト開発のシューティングゲームシリーズ第2弾。本作はX68000版のメガドライブ移植版になっている。



奇数ステージはトップビュー。任意に8方向にスクロールが可能で、特定の目標を全て破壊すればクリアとなる。

壁への激突



本作のトップビューステージでミスの一番の原因になっているのが障害物への衝突である。移動スピードが速いだけに突如目の前に壁が現れても対処できないことがままある。

DATA サンダーフォースⅡ MD

メーカー/テクノソフト
発売日/1989年6月15日

定価/6800円

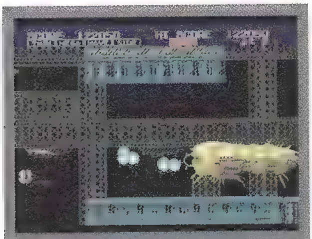
対応ハード: AC（アーケード）、PC（パソコン）、MD（メガドライブ）、SS（セガサターン）、Xbox、GB、GBA

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルはX68000版で1988年10月発売、定価9800円。セガサターン版は「サンダーフォース ゴールドパック1」に収録されている。

※MD版の発売日・MD版の定価

サイドビューステージの評判が高い



武器は任意で切り替えが可能になっている。また、同じ武器でもトップビューとサイドビューでは性能が異なる場合もある。

目標の敵基地を破壊すれば壁の一部が開放され、新たなフィールドへ進めるようになる。こうして全ての目標を破壊すればステージ1はクリアとなるのだが、次のステージはゲーム性がガラリと変わる。ステージ2は『II』から追加されたサイドビューの横シューになっており、当然スクロールは強制。いわゆる一般的な横シューの特徴を持つステージなのだが、このステージの評判が良く（というよりトップビューの評判が悪かった?）、次回作以降の本シリーズは完全な横シューにな





地形が迷路状になっている場所では目標物を探すのも一苦労である。ちなみに制限時間はないが早くクリアするほどボーナス点が高い。

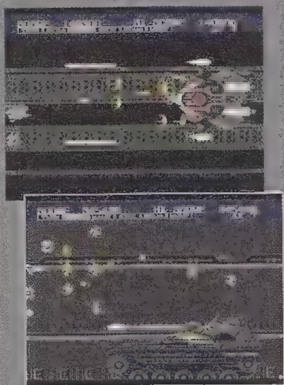


上下からシャッターが閉まる地点では意識して先行していないとハマってしまう。初見ではほとんどのプレイヤーが引っかかる罠だ。

っていく。初めてのプレイではほぼ引っかかるトラップのような仕掛けもあり、このサイドビューステージはかなりの覚えゲーになっており、それは続編でさらに色濃くなっている。

自機の武器はアイテム取得型&任意変更型で、アイテムで数を増やして（一部武器はパワーアップ的に置き換わる）ボタンによって切り替えが可能になっている。これはどのステージでも共通の仕様であるが、トップビューとサイドビューでは同じ武器でも仕様が異なるものもある。その武器の中でもプレイヤーを魅了したのが「ハンター」で、これは自機から発射された高速弾が敵を追尾するというもの。当時もホーミングミサイル的な武器は珍しくなかったが、本作のその弾の

ボス戦

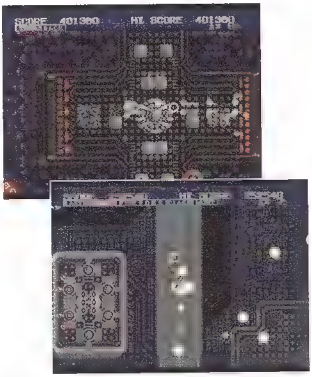


サイドビューステージでは最後にボス戦がある。覚えゲー要素がかなり強い本作だが、ボス戦はそこまで意地の悪い攻撃はして来ず、ガチガチにパターン化せずに倒せてしまったりする。



自[illegible]ショットを放つオプションの役目と、敵弾を防ぐバリアの役目を兼ね備えている。

速さや量（その分1発のダメージは小さい）は驚きであった。ただ、トップビューステージでは対地弾が撃てなくなる欠点もあり万能ではなく、結果的に武器の切り替え必須というシステムを活かしたゲームになっている。



X68000版



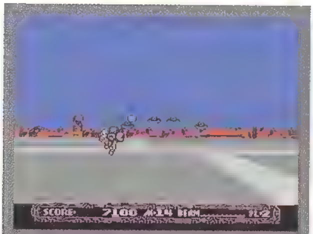
「サンダーフォース」はもともとPC用のゲームで本作も初めにX68000用に開発された。しかし、本作以降は家庭用ハードが主戦場となりPCで発売されることはなくなった。

技術力とゲーム性の高さを両立させた

コズミックイプシロン



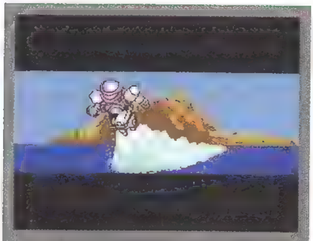
無駄な技術力が後世の評価のもとになった



アスミック発売の疑似3Dシューティング。ファミコンで滑らかな奥スクロールを実現し、床面が市松模様でないところに注目したい。

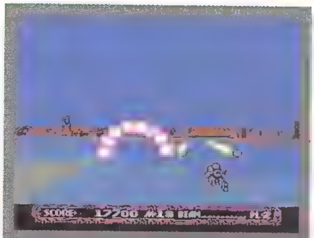
『スペースハリアー』がゲーム業界に与えた影響は思いのほか大きく、そのフォロワーともいうべきゲームが様々なハードで発売された。本作もその1つであるのだが、性能の低いファミコンで技術力によって高いゲーム性を再現している。

通常、疑似3Dシューティングは床の部分が市松模様か縞模様になっている。この手法が最も簡単に奥スクロールを表現できるのだが、本作はあえてそれを行わずに不規則な形の道路などを滑らかにスクロールさせている。恐らく当時のファミコンユーザーはこの技術力などには無関心で、意味も理解してはいなかったと思われるが、この一見すると無駄な努力が後世の評価に繋がったのである。



自機は人間型ロボットとキャノンシップに変形可能。なお、変形はステージクリア時に自動的に行われ、プレイヤーが任意に選ぶことはできない。

システム面ではノーマルショットと威力の高いタメ撃ち、誘導ミサイルと3種類の武器を装備。このうちミサイルは弾数制限がありアイテムで補充が可能になっている。これら武器で道中を進み、最後に登場するボスを倒せばステージクリアとなる。残機制のため1度の被弾でミスになる仕様だ。



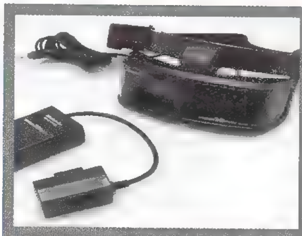
自機の武装はノーマルショットにタメ撃ちの波動砲、そして弾数制限ありの誘導ミサイル。ただ誘導ミサイルの性能は悪く頼りにならない。



ステージ2から早くも難易度が大幅に上がる。特に初心者にとって障害物が大きな敵となるのは『スペハリ』からの伝統である。

本作は立体視ができる3Dシステムに対応しているが、この周辺機器は対応ソフトが少なく失敗に終わった。しかし、任天堂の3Dへのこだわりは強く、バーチャルボーイを経て3DSでようやくの成功を見たのである。





数少ないファミコン3Dシステム対応ソフトの1つ。セレクトボタンで切り替えが可能だが、実際に3Dで本作を楽しんでいた人は少ないと思われる

DATA コズミックイプシロン

メーカー/アスミック
発売日/1989年11月24日

定価/6500円

対応ハード

FC

ダウンロード販売

[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

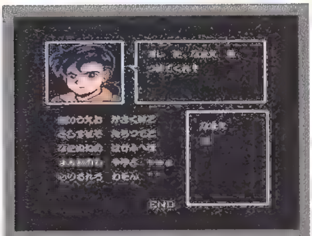
こういったゲームは性能の低いハードで実現されたことに意味がある。そのため後世の高性能ハードに移植すること自体、意味がないとも言える。

生福プロデュースの超絶クソゲー

キャプテンED



電源を入れて何分もつかの戦い



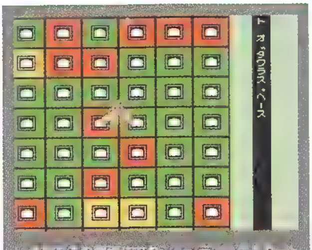
スタートはRPG風に名前を入力。グラフィックはなかなか綺麗なので結構期待できるゲームなんじゃないかと入力を終えると…

ファミコンブームの頃はなんでもアリの時代ゆえ、ロクに練り込みもせず有名人やキャラに頼るだけでとにかく便乗!といったどうしようもない作品が少なくなかった。そんなファミコンソフト中でもトップクラスの異彩を放っているのが『キャプテンED』、いわゆるクソゲーに分類される作品だ。ちなみにEDは「イーディー」ではなく、「えど」と読む。

販売はソニーグループのCBSソニーが行っているが、このモンスターを生み出してしまったのはテクモなどの下請けだったグラフィックリサーチという会社。現在はもう倒産してしまっている。

本作のゲーム性はシューティング+○○のミックス系であるが、内容は3色のパネルの上をエネルギーをガリガリ削られながら航行するという爽快感の薄い縦シューに、プレイするのが苦痛になるほどのミニゲームを搭載したもの。そこにプレイヤーを置き去りにした寒いギャグが散りばめられている。開発元は良質なゲームも作っていただけにどうしてこうなった。

…実はこの作品。生福という音楽ユニットがプロデュースしたもので、生福側と開発サイドの「やりたい事」がまったく噛み合わなかったのではないかと想像できる。また、生福の2人はゲーム中に登場するのだが、元々コアな存在でその道に精通している人ならまだしも、当時ファミコンユーザーの中心であった小学生にしてみれば、誰だよ?と言いたくなる話だ。



[illegible]。燃料に注意しながら通行を邪魔してくる[illegible]グラたたきするお仕事が始まる。

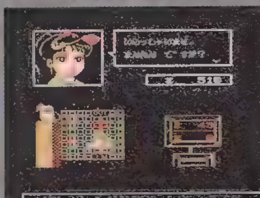


これが縦シューのラスボス。ここまで来る前にカセットを投げつけているプレイヤーが多数だと思う。この後にサイドビューのラスボス戦がある。



生福の福田氏。各面で七福神の彼等を仲間にできるのだが、ちゃっかりCDの宣伝をいれてくる。他のメンバーもCBSソニー絡みらしい。

給油と買い物





燃料が切れるとなにもできなくなってしま[illegible]店で給油が必要。また、別の店ではア[illegible]購入できるが、使用すると食べ物を投[illegible]というバチ当たりな行動を…。

DATA キャプテンED

メーカー/CBSソニー
発売日/1989年8月25日

定価/5900円

対応ハード: FC（該当）／PCE／64／PS／SS／GC／PS2／DC／Xbox／GB／GBA／DS／PSP／etc.

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

一般的にクソゲーとして認識されている。こういったゲームは意外に高価であったりするのだが、本作は未だに新品が安く売られているほど人気がない。

巨大戦艦を破壊して太陽系を救え

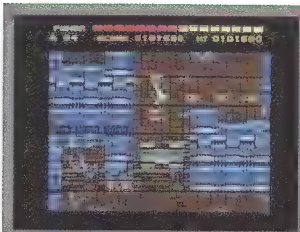
スペースマンボウ



当初は別作品となる予定であったが…



MSX2はハードウェアが横スクロールに対応していなかったため、本作はソフト側の技術でそれを実現した。



スクロールは横だけでなく、特定の場面においては複雑な地形に合わせて上下や斜めに進行したりもする。

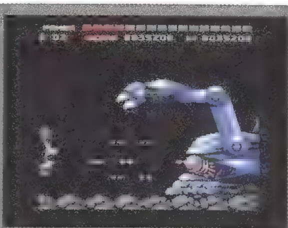


壮大で感動を誘うようなものではないが、エンディングシーンもおまけ程度に存在。ゲーム内容が濃いのでそこはあまり気にならないだろう。

『スペースマンボウ』は1989年に発売されたコナミのMSX2用タイトル。タイトルだけを見るとパロディー寄りな作品に思えるが、マンボウとは地球を消し去ろうとする敵の巨大戦艦の名前でその攻撃を阻止するために、プレイヤーは元エース・パイロットで異星考古学者のクリーバー・ミューとなり、マンボウの破壊に挑むという硬派な内容となっている。なお、プレイヤーが搭乗する機体はマンボウ-Jと呼ばれ、小型ながらマンボウと同等の力を持っているという設定だ。

本作は当初アーケードで人気を博した『サンダークロス』の移植版として登場する予定であった。しかし、ハード性能の限界から移植を断念せざるを得なくなり、代わりに一部を応用しつつ新作に作り替えたという経緯のゲームである。タイトルも当初は『エグザート』という名称であった。

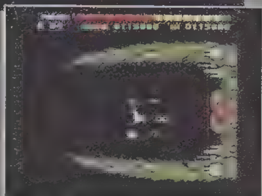
『サンダークロス』がそうであるように、本作もまた『グラディウス』シリーズの流れを汲む内容となっており、自機はオプションを上下に2つ付けられる。オプションの位置は固定であり移動させることはできないが、代わりにショットを前後上下の3方向に切り替えられる。ほかには赤カプセルを取ると画面上部のゲージが上がりショットの威力が増す、青カプセルを取るとブラックホール爆弾が発射でき、敵を一掃できるといった攻撃方法がある。スクロールも横基準だが、場面によって方向が変わるギミックが用意されている。



上部の赤いゲージはショットのパワーアップ残量を示しており、時間の経過と共に減少していくのでカプセルを取って維持に努めたい。

巨大な敵





いきなり1面で巨大な戦艦と戦ったりと視覚的迫力は満点。ステージの最後に待つボスも軒並み巨大である。ステージ数は8面あり、最後はもちろんマンボウとの決戦となる。

DATA スペースマンボウ

メーカー/コナミ
発売日/1989年12月21日

定価/6800円

対応ハード: PC

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	540円

オリジナルはMSX2版で他ハードへは移植されていないが、配信を利用すれば気軽に遊べる。ちなみにオリジナルのROMカセットは相当に高い。

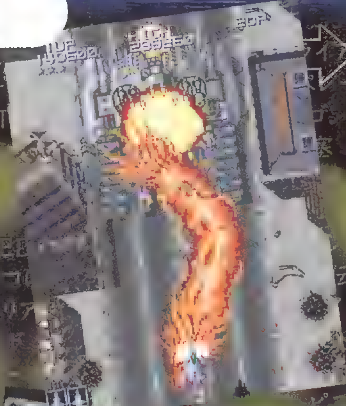
OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズヒストリー





1990年









音楽や演出にデコのセンスが光る

空牙

OPERATION CODE "VAPOR TAIL"

ゲーム性よりも演出とBGM重視



プレイヤーが使用可能な機体はシルフ・ワルキューレ・セイレーンの3種類。それぞれバランス型・攻撃[illegible]



ブースター装着時はパワーアップの[illegible]その機体独自の攻撃が可能。また、ブースターを消費してボンバーとしても使える。



画面下部のゲージが溜まればROLL OKのサインが表示され、数秒間自機が無敵になるバレルロールが[illegible]

デコことデータイーストは奇妙なゲームと硬派なゲーム両極端な作風で知られるが、本作を含めシューティングゲームの多くは後者に属する。『チェルノブ』や『トリオ・ザ・パンチ』のようなノリを期待すると肩すかしを喰らうかもしれない。

ゲーム開始時に自機を3種類から選択可能で、それぞれ特徴が異なる。武器はアイテムで4種類から選択可能なのだが、これも機体によって効果は変わってくるのだ。さらに特殊武装であるブースター装着時には機体固有の攻撃が行われるようになっており、どの機体を選んだかで攻略の内容も変わってくる。このあたりは当時の流行を上手く取り入れている感じだ。

そして、本作を象徴するのがそのゲームらしくないロック調のBGMで、ゲーム開始直後から流れるギターサウンドには度肝を抜かれる。このノリは終始貫かれ、本作のBGMはプレイヤーから高い評価を得ている。また、自機の格好良さやストーリー設定など演出部分にもこだわった作りでプレイヤーを唸らせた。

しかし、それと比較してゲーム性はあまり優れているとは言い難く、特にバグ技を使用するとゲームバランスが崩壊してしまう欠点を持つ。このあたりのピーキーさがデコらしい部分ではあるのだが。



バグ技



自機の弾がキャラクターオーバー[illegible]している際にブースターを解除すると画面上[illegible]ーにこの技を使うと、画面上が[illegible]

DATA 空牙

メーカー/データイースト
発売日/1990年2月※

定価/―円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
[illegible]	未配信

対応ハード: AC アーケード / MD メガドライブ

過去にメガドライブに移植されている。移植の状況は良好でバグ技の使用も可能だが、中古ソフトの価格はかなり高めになっている。

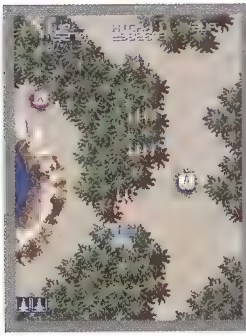
※AC版の発売日



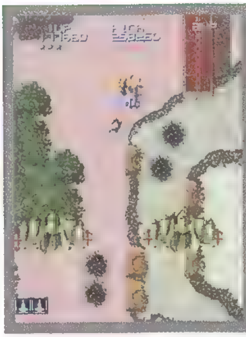
炎の龍は絶大な威力

トライゴン

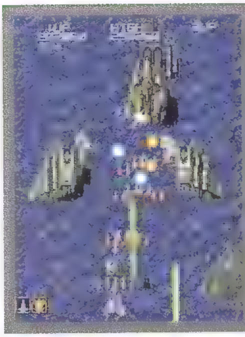
オプションの仕様は失敗であったと思う



コナミ開発の縦シュー[illegible]2種類のメインショットとボンバーを[illegible]で[illegible]2人同時プレイで最大の特徴が発揮される。



自機に[illegible]するオプション「トライゴン」は[illegible]は1種類のみだが、[illegible]



システム的に2人プレイ時のオプション以外には珍しいものもなく地味な印象を受ける。また、自機の[illegible]

コナミのシューティングゲームといえば『グラディウス』シリーズを代表とする横シューが有名で、縦シューは『ツインビー』以外はあまりメジャーになれていない。本作もまたその法則通りのマイナー作品なのだが、派手な演出など同ジャンルのツボを押さえた作品になっている。

本作のタイトルにもなっている『トライゴン』はオプションの名称であり、本作には4種類のトライゴンが存在。その特徴は様々で弾が連射されるバルカンや敵を追尾するレーザーなど攻撃方法は多様である。しかし、これらトライゴンは基本的に2人用でしか真価を発揮できず、1人用では地味な1種類のみなのである。恐らくシューティングゲームをプレイする人の大半は1人用であり、そのため本作の売りはほとんど日の目を見ることはなかったのだ。

本作にはもう1つの売りが存在し、それがコナミのシューティングとしては珍しい、いわゆるボンバーである。ボンバーはアイテム取得時に2種類から選択可能で、その特徴と使い勝手が異なる。「ドラゴン・レーザー」は効果時間が長いのが特徴で、敵にまとわりつくように長くダメージを与え続ける。「ライトニング・ソード」はボタンを押して即座に発動するのが利点で緊急回避に向いている。オプションであるトライゴンに代わって1人用では、これら2種類のボンバーが活躍する場面が増えるのであった。



2種類のボンバー



龍型のレーザーが敵を追尾して[illegible]「[illegible]」は[illegible]時間が長い。自機から巨大な閃光がはしる「[illegible]ソード」は[illegible]が早い。どちらのボンバーが発射されるかはアイテム取得時に決まる。

DATA トライゴン	
メーカー/コナミ 発売日/1990年5月	定価/―円

対応ハード					
AC	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

[illegible]用ハードへの移植は行われていない。ややマイナーなタイトルということもあり、今後も移植や配信の可能性は低いと思われる。



ジワジワと人気が上昇し大ヒットゲームへ

雷電

ヒット作につきものの個性が極めて少ない

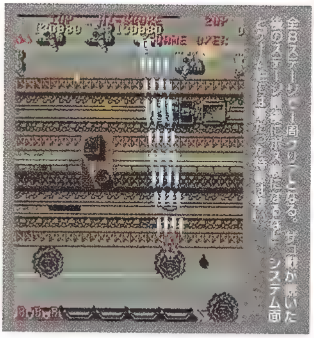
本作の開発元であるセイブ開発は古くはシグマの、後にはタイトーの下請けとして『ポンポコ』（業務用としては初）『スティンガー』『エンパイアシティ：1931』などを制作してきた。その後は発売元をテクモとし、本作のヒットを機に自社からもゲームを発売するようになっていった。

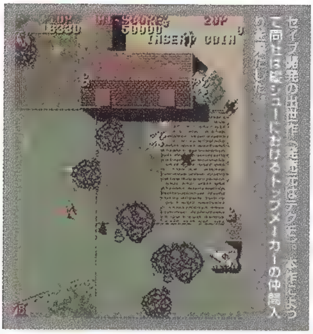
つまり本作は後のシューティングゲームに多大な影響を与えただけでなく、1つのメーカーが飛躍するきっかけにもなっている。その功績は非常に大きく、本作がもし発売されなければシューティングゲームだけでなく、テレビゲームの歴史さえ変わっていたと思われるのだ。

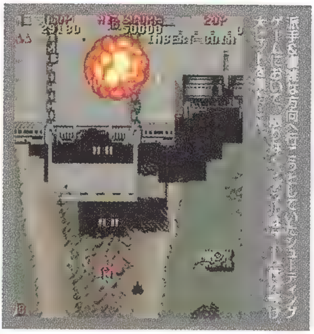
さて、それほどの評価を得ている本作は、さぞかし素晴らしく斬新なシステムを搭載しているのかと思われるが、実のところ本作ならではの機能というものはほとんどない。ある意味本作はほぼ既存のシステムでできあがっており、目新しい部分がないのである。では、なぜそのような作品がヒットしたのかといえば、プレイヤーが複雑な操作やシステムのゲームに疲れていたこと、派手な演出に飽き始めていたことがあるだろう。

要は本作は縦シューの基本に帰ったゲームであり、余計なシステムは省き爽快感を追求した結果できあがったものである。本作を機に業界には原点回帰の流れができ、そのフォロワーも多数発売された。その結果これまで以上に縦シューと横シューの差別化が進み、ゲームジャンルが確立されていったのである。

シリーズ作品	
雷電Ⅱ	AC・PS・PC
雷電DX	AC・PS.
雷電Ⅲ	AC・PS2・PC
雷電Ⅳ	AC・PS3・XB









DATA 雷電

メーカー/テクモ
発売日/1990年4月

定価/ー円

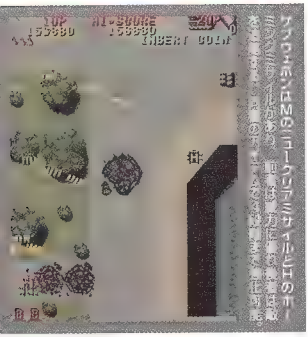
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード
AC　PC　FC　SFC　MD　PCE
N64　PS　SS　GC　PS2　DC
Xbox　GB　GBA　DS　PSP　etc

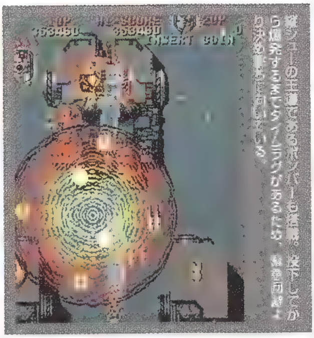
PCエンジン版とメガドライブ版の中古価格は高め。スーパーファミコン版とプレステ版は安めになっている。配信はアーケード版だ。

※AC版の発売日

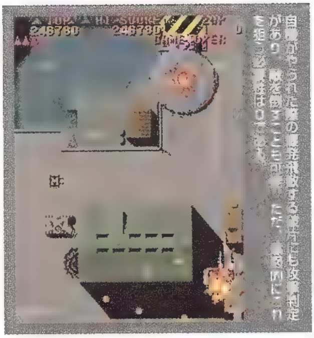
難しさゆえに
ヒットに繋がった



サブウェポンはMのニュークリアミサイルとHのホーミングミサイル[illegible]



縦シューの王道であるボンバーも搭載。投下してから爆発するまでタイムラグがあるため、緊急回避よ[illegible]り決め[illegible]ている。

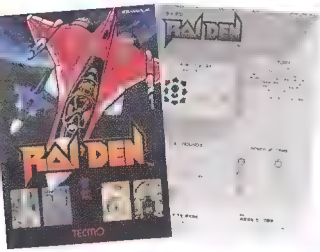


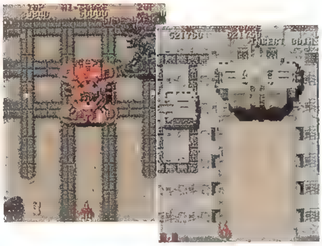
自機がやられた際の爆発は敵弾にも攻撃判定があり、敵を倒すことも可能。ただ、意図的にこれを狙う必要性はほぼ0[illegible]

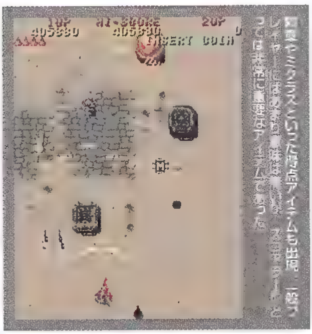
本作のシステムは極めてシンプルであると先に述べたが、メインショットは赤の拡散型（バルカン）と青の集約型（レーザー）の2つのみで同色のアイテムを取れば強化、異色のアイテムを取ればチェンジという役割を果たす。バルカンは主にザコ戦で、レーザーは耐久度の高いボス戦で使用するのが本来の目的と思われるが、実際にはバルカンが万能で、接近して全弾を当てながら連射すれば破壊力もレーザー以上になっている。それに対しレーザーはチェンジすると敵の耐久力に補正がかかってしまうため、使用には工夫が必要だ。

サブウェポンも2種類で、前方に特化し高威力の黄（ニュークリアミサイル）と、敵を追尾して広範囲に攻撃可能な緑（ホーミングミサイル）がある。基本的にはメインショットの弱点を補うような使い方（組み合わせとしては赤と黄、青と緑）だが、実際には（メインが赤固定なこともあり）それほど重要ではない。

誰にでも楽しめるシンプルなシューティングゲームというイメージを持つ本作だが、実際にはその難易度は高く、初心者向けなどとは口が裂けてもいえない。特に後半ステージはザコが出現と同時に高速弾を放ってくるうえ、ラスボスは鬼畜ともいえる攻撃を繰り出す（安地はあるが）。結局のところ業務用ゲームはプレイヤーの支持だけでヒット作は成り立たず、本作は難しさゆえプレイ時間が短く、なおかつ人気がありインカムが高い理由から経営者側からも支持されたのである。

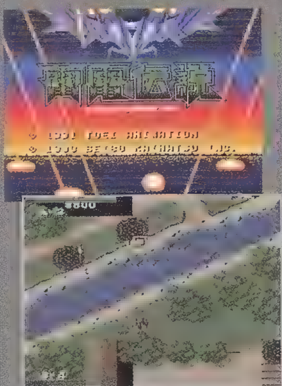






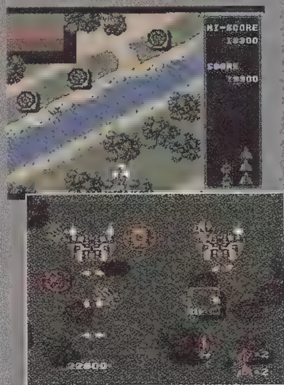
勲章やミクラスといった得点アイテムも出現。一般プレイヤーには[illegible]スコアラーにとっては非常に重要なアイテムであった。

スーパーファミコン版



東映動画＆マイクロニクスという最強タッグで伝説となった。とにかく移植度が低くアーケード版と仕様が大きく異なっている。ホーミングミサイルのヤケクソ的な強さが印象的だ。

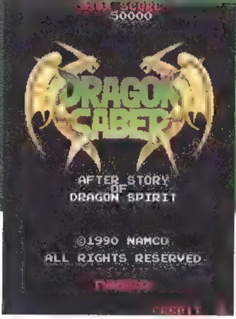
MD版＆PCE版



家庭用ハードでは初の移植となったメガドライブ版はスペシャルステージの追加があるが、移植度は低い。PCエンジン版はHuCARD版とCDロム版があり、共にAC版より難易度が低い。

前作とは比較にならないほど難易度が上昇

ドラゴンセイバー



3年の時を経て登場した あの名作の続編



[illegible]た目はそのまま[illegible]ところで改良が施されている。より難易度が上がってやり応えが増したが、初心者には厳しめ。

名作『ドラゴンスピリット』の正当な続編で、初代から約3年後に発売。ファンにとっては待望の新作となった。

基板がSYSTEM IからSYSTEM IIへパワーアップを遂げたことで、グラフィック・サウンド面のクオリティは格段にアップ。画面いっぱいに広がるボスなど、演出面での向上が3年という月日の長さを感じさせる。また、本作から2人同時プレイも加わった。

一方、ゲームシステムの根幹については初代を発展的に継承した内容であり、赤玉1個で一気に1段階パワーアップするなど若干の違いは見られるが、初代をやり込んだ人ならすんなり入っていける。



アイテムを取ってパ[illegible]

逆に、前作になかった要素の筆頭として、エクスプロードショットと呼ばれるタメ撃ちを挙げておきたい。対空ボタンを離した状態にすると、しばらくしてドラゴンの口にエネルギーが溜まっていき、マックスになった時に対空ボタンを押せば強烈な対空攻撃を行うことができる。一般的なタメ撃ちとはちょうど逆の操作というところに面白味があり、ドラゴンの種類でその攻撃が異なる点も味わい深い。

本作をひと言で表すと初代のパワーアップ版ということになるが、他のゲームの影響なのか、とにかく難易度が高く、いじわるなトラップも増えているのが玉に瑕。初代ほどヒットしなかったのも、その辺りに理由がありそうだ。ただし、ゲーム自体は相変わらずいいデキなので、初代が面白いと感じられたのであれば、是非ともプレイすべきである。



[illegible]たり、グロテスクな敵がいたりと多少の違いはあるが





©株式会社ナムコ



初見殺しで[illegible]名な[illegible]ージーのボス。[illegible]盤からいきなり難易度[illegible]高いので、STGに[illegible]れていない人には[illegible]

DATA ドラゴンセイバー

メーカー/ナムコ
発売日/1990年12月※

※…AC版の発売日

定価/—円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	823円
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC	PC	FC	SFC	MD	PCE
64	PS	SS	GC	PS2	DC
Xbox	GB	GBA	DS	[illegible]	[illegible]

移植にはPCエンジン版とナムコミュージアム版がある。バーチャルコンソールの配信はPCエンジン版とアーケード版の2種類があるので注意したい。

ナムコ&カネコの異色タッグ

エアバスター



至ってマジメに作られた作品



カネコ開発・ナムコ発売の横シュー。ノーマルショットのほかにタメ撃ちで、弾消しと画面全体に攻撃効果のあるバスターフラッシュを放てる。

本作の開発元であるカネコは非常に尖ったメーカーで、怪作と呼ばれるゲームをいくつも作り出している。川口浩探検隊のパロディである『ゆけゆけ山口君』、タイトル画面が切腹シーンという『歌舞伎Z』など、そのセンスは極めて異質であり、後の格ゲーブームにおいても『富士山バスター』や『大江戸ファイト』といった作品を世に送り出している。

本作もどれだけおかしなゲームであるのかと、プレイ前から期待は高まるのだが、それは肩すかしに終わる。なぜならば本作は意外なまで良質なシューティングゲームで、カネコらしい妙な部分が皆無だからである。

いい意味で期待を裏切ってくれる本作は比較的オーソドックスな作りで、アイテムによるパワーアップとサブウェポンのチェンジ以外に、バスターフラッシュと呼ばれるタメ撃ちでボンバーの効果が発揮される。これらの武器を駆使して全6ステージを進んでいくことになるのだ。

その特徴となっているのがスクロールスピードの速さで、ステージ1からかなりの疾走感が味わえる。さらにステージ2では高速スクロールパートがあり、そのスピードは初プレイ時には目がついて行かないほどである。ここでは先の地形をあらかじめ教えてくれる標識が出現するのだが、それでも自機の動きが間に合わず激突することが多々ある。その反面、耐久度の高い敵が多く破壊の爽快感はやや薄い。また、それ故にバスターフラッシュでほとんどダメージを与えられず、使い勝手が悪いという欠点もある。



アイテムキャリアーのガンテッチーを倒すとアイ[illegible]



高速スクロールステージは前半のヤマ場。この直前にしか出現しないバンパーを装着すると地形との激突を緩和してくれる。



PCE版&MD版



[illegible]のPCエンジン版はややアレンジのきいた移植、メガドライブ版はよりアーケード版に近いものになっている。双方共に一長一短があり、どちらがいいとは一概には言えない。

DATA エアバスター

メーカー/ナムコ
発売日/1990年1月
※AC版の発売日

定価/──円

対応ハード: AC / MD / PCE

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	540円

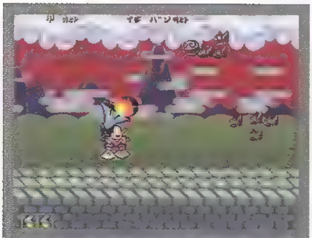
[illegible]版のタイトルは『エアロブラスターズ』。中古ソフトの相場はPCエンジン版がやや高め程度なのに対し、メガドライブ版は完品ならプレミア価格だ。

ベラボーマンの悪役が主役に転身

ピストル大名の冒険



バカゲーテイストで隠した中身の雑さ



残機制だが得点やアイテムによるエクステンドが存在しないため、3機のみで勝負しなければならない。



[illegible]る。一番難易度が低い悪カッパでも難しい。



各面の最後は定番のボス戦。バリアスーツがな[illegible]

本作は1988年にアーケードで稼働したアクションゲーム『超絶倫人ベラボーマン』のスピンオフ作品で、忍者屋敷ステージのボスを務めていたキャラクター・ピストル大名が主役。タイトル名も『ピストル大名の冒険』である。開発は内製でスタッフは『ベラボーマン』と同じく『源平討魔伝』のプロジェクトチームが担当した。

ゲームは横スクロールの1ボタン方式と非常にシンプルなもので、大名の頭についた大砲から発射される弾は、通常弾とタメ撃ちの2種類の攻撃が可能。パワーアップは黄色のツボから出現するアイテムを取ることで行える。また、青色のツボからは花札が出現し、同じ絵柄を3つ揃えるとバリアスーツが入手できる。背景には道が描かれているので一見するとアクションゲームに見えるが、ジャンプするわけではなくレバー操作で普通に浮遊して敵の攻撃をかわす形だ。その辺りは普通のシューティングとなんら変わりはない。ただし、大名には重力が働いており、レバー入力をしないと徐々に下がっていくという特性がある。

正直なところ、操作性もバランス調整もイマイチでゲームとしての完成度はかなり低い。プレイヤーからの評価は、毒電波系のエキセントリックな世界観を目の当たりにしてどう感じるか…といったところだろう。これが中身も良くできたバカゲーならファンの源平プロ評価も下がらなかったのではないだろうか。



フライヤーではコミパロシューティングゲームと名付けられている本作だが、かなり人を選ぶゲームで難易度も不必要なまでに高い。

奇妙なキャラ達



出現する敵は各エリアで異なり、どいつもこいつも個性的である。セリフもおかしなものが多く、大名もミスすると裸踊りをするなど演出的には見どころは多い。

DATA ピストル大名の冒険

メーカー/ナムコ
発売日/1990年10月

対応ハード: AC アーケード

定価/---円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

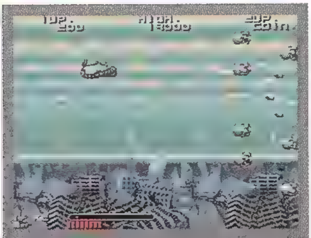
本作の評価についてはメーカー側も理解していると思われる。そのため、今後本作が移植・配信されることは、ほぼあり得ないのではなかろうか。

某有名怪獣は出てこない

宇宙戦艦ゴモラ



常識破りの巨大化システム



スクロールは横基準だが、上下にも若干動くスタイル。自機はショット・タメ撃ち・ビームを使い分けて攻撃していく。

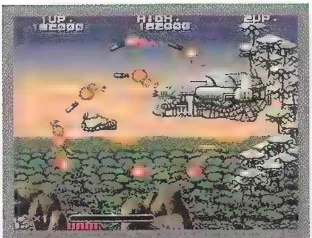
『宇宙戦艦ゴモラ』はUPL制作・販売の横スクロールシューティング。ウルトラマンに登場する古代怪獣ゴモラとは無関係である。

ゲームを手掛けたのは『忍者くん』シリーズなどUPLの主要作品の多くを作り上げた故・藤沢勉氏。ちなみに本作のリリース前にPCエンジンで発売した『ゴモラスピード』という同氏がデザインしたアクションゲームがあるのだが、それも本作とは関連性はない。

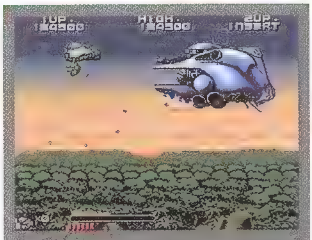
高速スクロールでハイスピードな展開を演出するゲームが多い中、本作は進行が遅め。しかし、これは本作の特徴を活かした結果であり、自機をパワーアップさせてみるとすぐにスロースクロールの意味が理解できる。

アイテムを取得することで攻撃力やスピードがアップするのが通常のシューティングだが、本作の場合は非常に独特で、ライフのアイテムを取ると自機が最大で3段階まで巨大化するのである。無論、巨大化すればそれだけ当たり判定も増すのだが、自機の火力も相当に上昇するメリットもある。敵のザコが大量湧きしたり、大型戦艦も出現するので迫力ある撃ち合いが楽しめるのだ。

攻撃についてはショットでタメ撃ちが使用できるほか、照準ボタンを押すことで四角の枠で狙いを定め敵弾も防げるビーム攻撃も可能。ただし、ビーム攻撃を使用中は自機が動けないという縛りもある。



巨大な敵もたくさん登場するので演出効果は抜群。しかし、敵の耐久力が軒並み高めで撃破するのに苦労する。



鈍重の自機を被弾させないためにはビームの使い方が重要。まずは照準カーソルをスムーズに合わせられるようになることが先決。



海外版のタイトルは『バイオシップ パラディン』。販売はサミーのアメリカ法人が請け負っていた。

パワーアップ



オプションを含め各種パワーアップは出現するボールを取ることで行われる。巨大化するとライフが上がるため、被弾しても一撃では死なないようになっている。

DATA 宇宙戦艦ゴモラ

メーカー/UPL
発売日/1990年11月

定価/―円

対応ハード：AC（アーケード）、MD（メガドライブ）

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

過去にメガドライブに移植されたことがあるが、現在はプレミア価格で取引されており、コレクター以外は手を出しにくい状況だ。

※：AC版の発売日

グラディウスの対極ゲーム

パロディウスだ!

神話からお笑いへ



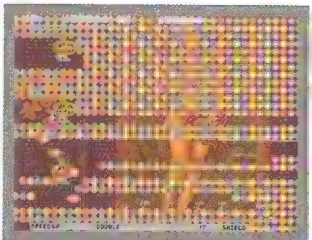
息抜きゲームから名物シューティングへ

コナミの強制横スクロール型シューティングの大ヒット作『グラディウス』をベースに制作され、やがてシリーズ化し本家と人気を二分するほどの存在となったコミカル系シューティングが『パロディウスだ! 神話からお笑いへ』である。アーケード用ゲームとして1990年に発売された後、多数の家庭用ハードに移植されている。

『パロディウス』自体は元々1988年に『パロディウス タコは地球を救う』のタイトルでMSX用ソフトとして発売されたのだが、そもそもの用途がスタッフのストレス解消のためのゲームであったという。パロディとギャグで埋め尽くされたゲーム性の下地は意外なところから出来上がっていたのである。

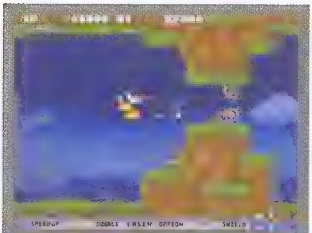


本作も当然タコを主役に据えて、その他コナミの看板キャラクターを操作できるオールスターゲームとなっており、基本的に前作のシステムを踏襲しているが、選択したキャラクターに関係なくパワーアップの種類が一定であった前作と異なり、本作からキャラクターに応じた固有のパワーアップゲージが採用された。これにより機体に性能差が生じ、難易度にも影響している。

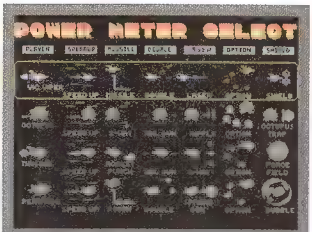


ステージにもパロディを導入しており、上記は『グラディウス』のストーンヘンジを意識した3面。段々畑の中を進んでいく。

選出された栄光のキャラはビックバイパー・タコ・ツインビー・ペン太郎の4種類で、前作にいたゴエモンとポポは退場となった（ゴエモンは後の作品で復活）。なお、ペン太郎は前作にも登場していたが、このキャラは『けっきょく南極大冒険』の主人公ペン太の息子という設定である。



笑いを前面に押し出しているが、作品の根底にあるのはやはり『グラディウス』。基本的なゲームシステムもそれに準拠している。



攻撃の種類はそれぞれ異なるがパワーアップの系統は同じ。どの機体もオプションやバリアを搭載できる。

メガホン



Bベルを取ると各機共通でメガホンを武器にすることができ、変なセリフ文字で敵を攻撃。地形も貫通し敵弾も消してくれる効果があるが、この間は通常の攻撃ができない。

DATA パロディウスだ! 神話からお笑いへ

メーカー/コナミ
発売日/1990年4月 ←AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

AC　PC　FC　SFC　PCE
PS　SS
GB　PSP

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

本作は多くのハードに移植されていながら完全移植とよべるものはない。ハードによってはかなりアレンジされており、ステージの追加もある。

テレビでお馴染みの効果音も本作発

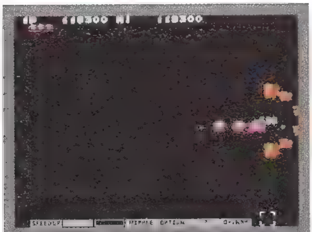


ちちびんたリカ

名物キャラが登場したのも本作。初見プレイヤーはまさに度肝を抜かれた。

カプセルによるお馴染みのパワーアップシステムに加えてツインビーのベルパワーを導入しているのが本作の特徴。初心者に配慮したパワーアップの自動モードや、意図しない強化（全装備を没収されることもある）をしてしまう可能性がある波乱要素としてルーレットカプセルを加えるといった機能も内蔵されている。

ほぼ全編がパロディで構成されているのだが、回転・拡大縮小を活かした演出などの見所も多い。また、演出でいえばちちびんたリカを筆頭に、個性的な敵キャラクターが次々に登場するのは見ていて飽きがこない。様々な場面に色々なパロディが隠されているため、それを探すのも楽しみの1つであった。また、BGMにもこだわりを持ち、ボス毎に曲が変化するだけでなく、『グラディウス』シリーズの曲以外にクラシックや八木節まで取り入れていたのである。さらに本作にはボイスも導入されており、ステージ7における艶めかしいセクシーボイスはワールドワイドで有名となった。国内でもバラエティー番組でよく耳にする「OH～」や「わーぉ」のお色気エフェクトは実は本作から発信されたものだったのである。

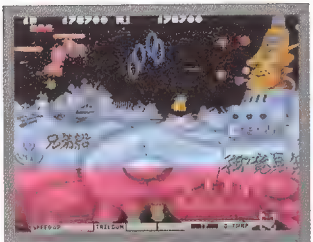


主人公のタコもビックバイパー同様にバランスタ[illegible]

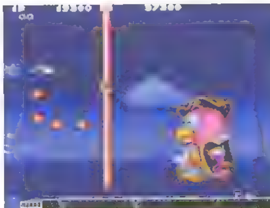


ツインビーであるが機体はピンク色。本作では火力重視の仕様で、オプションをつけると自身の作品と同じく分身状態となる。

ポップなデザインの作品なので難易度の方も軽く見られがちだが、これがなかなかシビアなものとなっており、歴戦の猛者達も本作の鉄則を知らないと苦戦を強いられた。というのも本作にはゲーム中に難易度のバランスを調整するシステムが組み込まれているからだ。これは装備に応じて難易度ランクがアップするもので、特にスピード・シールド・ベルパワーの影響が大きくパワーアップを意図的に控えるのが攻略のカギであった。このため、オートで全パワーアップを装備してしまう自動モードは逆に初心者殺しにもなってしまった。



パロディは他社の作品にも及ぶ。上記は5面の宇宙戦艦モアイで、『R-TYPE』の巨大戦艦をパロって『グラディウス』のモアイとミックス。





ボス戦

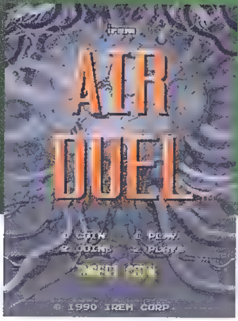


[illegible]ルで小手調べ。後半に進むにつれてキャラの個性がムキだしになっていく。

移植版



本家『グラディウス』にも負けないほど様々な機種に移植されている。容量や表現規制の影響か[illegible]った。



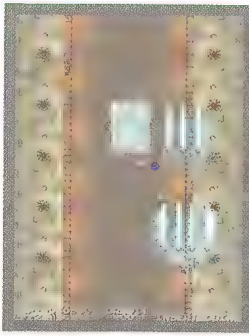
2種類の自機を使いこなせ

エアデュエル

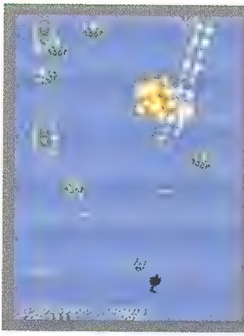
難易度の高さはやはりアイレム製



ゲーム[illegible]ステージごとに[illegible]使い分けが可能だ。



飛行機型の自機は機体前方にのみショットを放つ。パワーアップによってショットの幅が広がっていくが、[illegible]



[illegible]

『R-TYPE』の大ヒット以降、精力的にシューティングゲームを送り出してきたアイレム。その多くは一定以上の評価を得ており、同ジャンルとしては確固たる地位を築き上げていた。しかし、90年代に差し掛かった頃からその勢いは弱まっており、ヒット作にも恵まれないようになっていく。

本作『エアデュエル』はそんなアイレムの過渡期に発売された作品で、2種類の自機を使い分けて進んでいくことがゲーム性の肝になっている。ステージ開始前には必ず自機の選択画面が挿入され、プレイヤーが任意に飛行機タイプかヘリタイプの自機を選べる。2種類の自機はそれぞれ特徴が異なっているため、その特性を活かしたプレイが重要になるのだ。

その特徴を説明すると、飛行機タイプは自機から直線的に弾が発射される標準的なタイプで、パワーアップと共に単装のショットから2連装、3連装と横幅が広がっていき、威力も上がる。また、ショットは耐久度の低い敵を貫通するが連射性能が低いという欠点を持つ。

ヘリタイプはショットが2連装のまま固定であるがパワーアップで連射性能がアップしていく。また、自機の移動に合わせてショットの射出方向を傾けられ、移動を止めればその方向を維持することができる。

アイレムのシューティングと言えば変わったシステムを持つ尖った作品が多いが、本作は比較的オーソドックスな作りで、取っつきやすい。しかし、同社らしい難易度の高さは健在であり、ライトゲーマーを拒絶している。このアンバランスさが本作の大きな問題点であり、結果的に本作は出回りも悪くマイナーなまま消えていった。





ボンバーは[illegible]ボムと名付けられており、ボタンを押すと火柱が前方に進んでいく。この火柱をレバーで左右方向に誘導できるようになっている。

DATA エアデュエル

メーカー/アイレム
発売日/1990年6月

定価/――円

対応ハード: AC アーケード

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

ドラゴンブリード同様に海外のみの発売である「Irem Arcade Hits」に収録されており、輸入版は日本でも安く購入可能だ。

傭兵部隊からアメリカ海軍へ

U.S.NAVY



前作を踏襲し進化させた内容



もともと『エリア88』の続編として開発されており、3機から選択可能な自機や装備の買い物などシステムが引き継がれている。

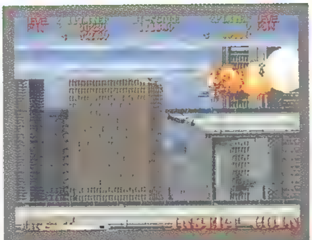
好評であった『エリア88』の続編として制作された本作は、諸般の事情(版権の取得に失敗した)によりタイアップなしの作品として世に出ることになった。『エリア88』では傭兵稼業ゆえに自機の装備を自腹で購入する必要があったのだが、本作ではアメリカの正規軍でありながらプレイヤーがわざわざ装備を買わなければならない。このあたりに路線変更の弊害が見えるが、買い物システムはSTGではお馴染みであり、気にならない人も多いだろう。

基本的な部分の多くが『エリア88』を踏襲していることは画面写真からも明らかであるが、易しすぎであった問題を解決するために本作では常に自機のエネルギーが減っていき、プレイヤーにプレッシャーを与える。しかし、ステージ内で回復アイテムが充分に出現するため、あまりこのシステムは機能していないといえる。



難易度が低すぎた『エリア88』の反省からか、自機の燃料が常時減っていくシステムになった。ただ下記のバグ技もあり、やはり難易度は低い。

また、今作から自機の性能差以外にアイテムによってショットの特性を変えられるようになった。このアイテムはショットのパワーアップも兼ねており赤は幅広、青は貫通、緑は連射力という特徴を持つ。基本的には緑と連射装置の組み合わせが強いが、敵に接近すれば赤の威力も相当なものとなる。



自機のメインショットはアイテムによってパワーアップするほか、その形態を3種類から変更可能になっている。



冒頭にも述べたように『エリア88』を意識さえしなければ、本作のゲーム性は良好で、難易度もちょうどいい感じだ。ページ下の万引き技も使うかどうかはプレイヤー次第であるため、マイナスにはならない。連射や技の有無で難易度を変えられるのもプレイヤーにとっていい部分だろう。

万引き技





敵を倒すことで得られる資金をもとにステージ開始前に武器やバリアなどが購入できる。しかし、このシーンで2つのボタンを連射していると、無料で購入できてしまうというバグが存在する。

DATA U.S.NAVY

メーカー/カプコン
発売日/1990年10月

定価/―円

対応ハード

AC アーケード / [illegible]

ダウンロード販売

[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

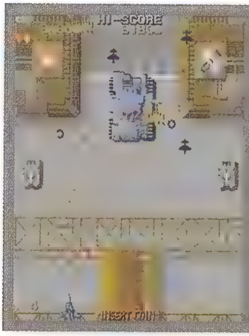
カプコンのゲームでは珍しく移植・配信が実現していない。カプコン アーケードキャビネットの配信も停滞しており、今後もあまり期待はできなさそうだ。



そこはかとなく感じられる古臭さが敗因か

スカイスマッシャー

繰り返しのBGMに洗脳されそう



TADコーポレーション開発で日本システム名義で発売された縦スクロールシューティング。なお、販売はタイトーが請け負っていた。

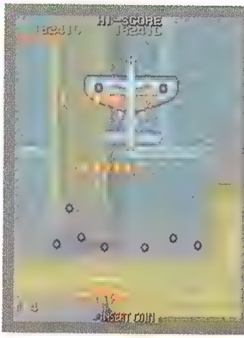
本作を開発したTADコーポレーションは元データイーストの社員が興した会社。同社開発の作品の中で最も有名なのは『JuJu伝説』で、ファミコンやメガドライブにも移植されているため、その名を記憶している人も多いことだろう。

ただ、本作はかなりマイナーなゲームで、タイトーが販売していたためそこそこの出回りはあったが、特に評判がよかったわけではなく、早々に消えていったゲームである。その理由になったと思われるのが画面から漂うチープさで、同時期のゲームどころか2、3年前のゲームと比べても見た目で劣っている部分は多い。さらに恐ろしいことにBGMは40秒ほどの曲のリピートであり、しかもゲーム開始から終了までずっと同じ曲が流れている。本作はステージ間でゲームが止まることもないため、BGMは一切途切れることなく連続するのだ。これは長時間プレイする上級者ほど辛い仕打ちだと言えよう。



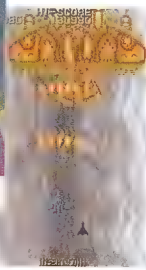
武装は1種類のみでアイテムによってパワーアップしていく。ボンバーも搭載されており、王道の作りとも言えるシステムだが如何せん地味である。

システム面では目新しいものはなく1種類のショットにパワーアップ、ボンバー搭載という一切の無駄を削ぎ落としたもの。ただ、これに関してはあまり不満は感じられず、いい意味で縦シューらしい作品になっている。ちなみに本作は死ぬごとに難易度ランクが上がると誤解されていることも多いが、正しくは「死ななければランクが上がらない」である。恐らくは2周目以降ランクが上がる条件が整った際に、それが実行されるタイミングがミス時の画面切り替え後なのだと思われる。そのため、ノーミスならば難易度はずっと1周目のままなのである。



序盤は易しく感じられるが中ボスが出現すると難易度が格段にアップ。WAY弾の連射は初心者にはかなり厳しい攻撃だ。







ボンバーとしての役割を果たすスペシャルミサイル。持続時間が短いためボスへの張り付き＆連射には使えないが、弾消し効果があるため頼りにはなる。

DATA

スカイスマッシャー

メーカー /日本システム
発売日/1990年12月

定価/―円

対応ハード

AC アーケード

ダウンロード販売

[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

今回紹介したゲームの中でもかなりマイナーな部類に属する。今後も家庭用ハードに移植される見込みは極めて薄いと思われる。



ここまで似せる必要があったのか疑問に感じられる

阿修羅ブラスター

ゲーセンミカドの店員曰く「普通タイガー」



ビスコ開発・タイトー販売の縦シュー。その外見から誰もが『究極タイガー』を連想してしまうが、実際にプレイすると外見以外もそっくりである。



本作の[illegible]大の[illegible]るのが[illegible]である4種類のボンバー。ゲーム開始時にいずれかを選び、途中[illegible]



『究極タイガー』をモデルにしたと思われるだけあり[illegible]欠けていたためマイナー化してしまった。

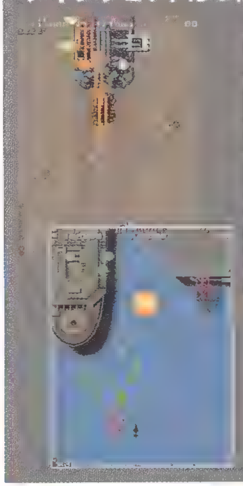
本作『阿修羅ブラスター』はタイトルこそ共通点はないが、『究極タイガー』に限りなく似通ったシステム・ゲーム性を持つ。同じメーカー（開発側は異なるが）の作品だけに、パクり・パクられということにはならないが、それでもあまりに似たゲームを発売するのはどうかと思われる。しかも、『究極タイガー』はこの時点で3年前の作品である。すでに過去のものとなったゲームをリメイクでもなく、わざわざ蘇らせる必要があったのか疑問だ。

それでも本作が元になったゲームを越えているのであれば、それほど問題にはならなかったであろう。もしくは、本作が『究極タイガー』よりも先に発売されていれば一定の評価を得られたと思われる。しかし、実際にはそのどちらにも当てはまらず本作は劣化版『究極タイガー』として認識されることになったのである。

数少ない本作ならではの特徴としては、威力や効果の異なる4種類のボンバーをゲーム開始時に選べることがある。その中ではS.BEAMが特徴的で、ボタンを1度押すと自機の前に照準が現れ、もう1度ボタンを押すとボンバー（衛星からの攻撃?）が発射される。しかし、威力こそ最高だが射程が驚くほど短く、弾消し効果もないため恐ろしく使いにくいものになっている。そのため、結局は普通に使えるASHURA BOMBかFIRE WAVEを使うことになってしまい、その特色は活かされないのである。



メインショットは5種類



アイテム[illegible]能なメインショットは『究[illegible]た5種類[illegible]。しかし[illegible]作も[illegible]局のところ[illegible]択[illegible]の欠[illegible]

DATA 阿修羅ブラスター

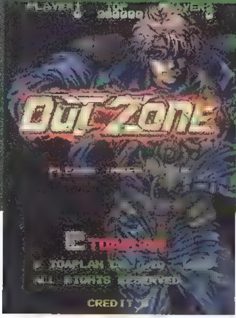
メーカー／タイトー
発売日／1990年3月

定価／──円

対応ハード: AC（アーケード）

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

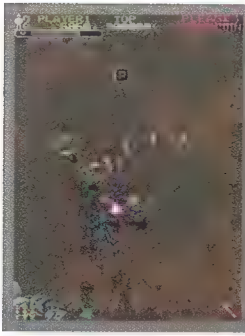
開発がビスコなためか、『タイトーメモリーズ』にも未収録である。マイナーなゲームで名作とは言い難いこともあり、今後の移植期待度は低い。



東亜シューの中では遊びやすい作品

アウトゾーン

宇宙仕事人って何だろう



東亜プランが開発しテクモから発売されたシューティングゲーム。任意の縦スクロールでエネルギー制を採用しているが、これは制限時間の代わりである。

宇宙に進出した人類に対し侵略を開始した、オワギラ星人に対抗するため雇われた「宇宙仕事人」であるサイボーグ戦士が主人公。ゲームとしては任意の縦スクロールシューティングになっている。東亜プラン開発にしては自機が人型で、強制スクロールではない部分も珍しい。ただし、人型といってもジャンプなどのアクション要素があるわけではなく、地面を歩いて進むために地形の影響を受けることが特徴になっている。例えば障害物があればそこを越えることはできず、地面がない部分には落ちてミスになるといった具合だ。



武器は16方向に攻撃可能な単装ショットと前方への3WAYショットにアイテムで切り替え可能。慣れるまでは3WAYが圧倒的に使いやすい。

自機のショットは16方向に攻撃可能だが単装のマルチショットと、前方3方向に弾が飛ぶ3WAYの2種類が基本で、アイテムによって適時切り替えながら進んでいく。開けた場所では3WAYが圧倒的に強く、前方を障害物に塞がれているような場所ではマルチショットが使いやすい。切り替えアイテムは多く出現するため、間違って取った場合などもフォローはききやすい。

そのほかにはスペシャルアイテムによるパワーアップがあり、これにはスピードアップやシールド、エネルギーの上限アップのほかに2種類の武器がある。この武器の性能が両極端で、スーパーボールは障害物の存在を無効化する貫通属性を持ち攻撃判定も大きい。実際のところこれさえあれば武器の切り替えシステムが完全に無意味になってしまう。それに対して火炎で攻撃するスーパーバーナーは見た目こそ強そうだが射程距離が画面半分もなく、敵に接近しなければならないなど使いにくい地雷アイテムになっているのだ。



[illegible]役立つものもあるが、射程の短いスーパーバーナー[illegible]





他の東亜プラン作品のキャラも登場。左写真は「大旋風」のヘルパーで、特定の場所にショットを当てることで他にも様々なキャラが登場する。

DATA アウトゾーン

メーカー/テクモ
発売日/1990年8月

定価/―円

対応ハード

AC

ダウンロード販売

[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

国内・海外共に移植は実現していない。2011年に版権の所有元が発見された旨の記事が流れたが、その後も移植に関する話題は出ていない。

P-47の続編的作品だが如何せん地味である

USAAF ムスタング



見た目は以上に難易度は高い



NMKが開発しUPLから発売された横シュー。同社開発の『P-47』と同じくアメリカ軍の戦闘機が自機であり、雰囲気もよく似ている。



大型機が大量に出現するなど派手な空中戦が楽しめるのだが、何故か地味な印象を受ける。大手の発売でなかったこともあり出回りも悪かった。



パワーアップアイテムは1種類のみでメインショッ[illegible]

本作はUPLから発売された横シューだが、開発はあのNMKである。本書の56ページで同じNMKの『P-47』を紹介しているが、本作の自機は同じ第二次世界大戦中に活躍したP-51マスタングで、同機は大戦中の最高傑作とも称される機体。タイトルにあるUSAAFはアメリカ陸軍航空軍のことを指し、従って敵になっているのはドイツや日本といった枢軸国である。

ゲーム内容は『P-47』に近いものだが、武器が1種類しかなくそのパワーアップも2段階までしかないなど、よりシンプルなものになっている。それゆえに非常に地味に感じられる作品でもある。グラフィックも美しく巨大なボスが登場するなどSTGのツボを押さえたゲームではあるが、あまり魅力的に感じられないのは残念なところ。

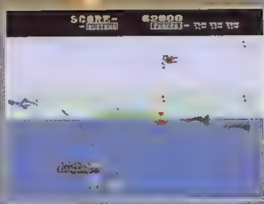
難易度に関してはさすがNMKだけあってかなり難しい。ステージ1、2までは比較的簡単だが、ステージ3からは難易度が大幅アップ。敵の数が多いうえにそのスピードも速く、攻撃も激しい。本来であればこういったゲーム性は縦シュー向きであるが、本作は横シューらしい緻密さはなく、ひたすら破壊と攻撃避けに専念するようなゲーム性になっている。また、ミス時にはその場復活なのだが、ショットが最弱に戻ってしまい、かなり厳しい状態に追い込まれる。こういった場合にはボンバーの出番なのだが、本作ではミス時にもボンバーの数は変わらない。つまりボンバーを使い切っていた場合は完全にアウトなのだ。



自機がアメリカ軍のため敵となるのはドイツや日本の枢軸側となる。やはり日本軍が主人公側のゲームは大人の事情で作りにくかったのだろう。

メガドライブ版





[illegible]されている。特に大きなアレンジなどはないが、やはり見た目的にアーケード版には劣る。連射機能が完備されているのは嬉しい部分だ。

DATA USAAF ムスタング

メーカー /UPL
発売日/1990年6月 ※：AC版の発売日

定価/―円

対応ハード: AC（アーケード）、MD（メガドライブ）

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

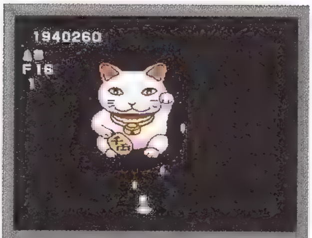
メガドライブに『ファイアームスタング』の名称で移植されている。当時はあまり話題にならなかった作品だが、現在の中古価格はかなり高めだ。

家庭用ハードに蔓延するコンパイル系シューティング

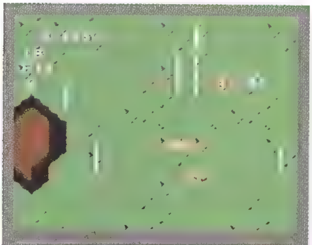
ガンナック



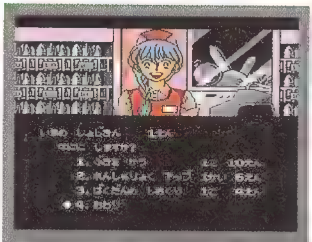
見た目は悪いが中身は面白い



非常にきな臭いメーカーからの発売だが、開発はコンパイルで『ザナック』の流れを汲む。ただし敵キャラのデザインなどクセの強い作品だ。



武装の変更は数字の描かれたパネルで行う。パワーアップは通常3段階まで、ウィング装備後は8段階までである。



ステージクリア後は取得していたお金を使って買い物が可能。ちなみに連射力アップは1度上げてしまえばゲームオーバーまで効力が続く。

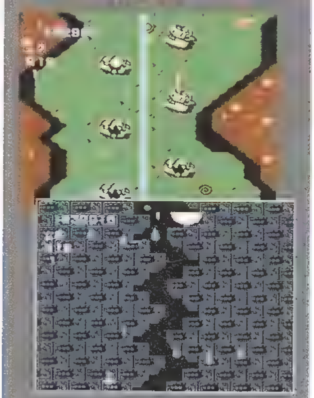
本書でもう何度も紹介されているコンパイル系シューティング。その中でも一際異彩を放っているのが本作『ガンナック』で、発売元は東京書籍のゲームブランド「トンキンハウス」である。ただ、コンパイルのゲームにしてはあまりに変わった外見をしており、恐らくコミカルシューティングといった路線を狙ったのだと思われるが、かなり人を選ぶ作品になっている。敵キャラはステージごとにテーマのようなものがあり、例えばステージ1の月面ではウサギやニンジンといった敵が出現し、ステージ2では携帯コンロやマッチ、タバコといったように火がテーマになっている。分かりやすいと言えば確かにそうなのだが、プレイしていて何か違和感を感じてしまうのも事実だ。

パワーアップはコンパイルお得意の手法で、数字に対応した5種類の武器をアイテムによってチェンジ。同種のアイテムかパワーアップ用のアイテムを取っていけば武器が強化されていく。他のコンパイル系作品ではたいてい使いにくい武器であるレーザー（本作では炎だが）が、かなり強いのは珍しいところだ。また、本作にはお金と買い物によるパワーアップがあり、ステージクリア後にショップに行ける。ボス戦でミスしてしまった後などは非常に助かる仕様だ。

本作のボンバーはかなり特殊で、効果の違う4種類のボンバーがあり、メイン武器と同じように同種のアイテム取得でパワーアップする。同種のアイテムを選りすぐってパワーアップしていくか、出現したもの全てを取得して数を揃えるかはプレイヤー次第だ。ただし、ボンバー使用時は自機のショットが最弱段階に落ちてしまうため（ボンバーの効果が終われば戻る）、逆にピンチになることも珍しくはない。

コンパイル系にしては変わった要素が多いが、偏見さえ捨てればかなり面白い隠れた良作である。

ボンバー



本作のボンバーはかなり特殊でアルファベットの描かれたアイテム取得で、補充と効果の変更、パワーアップが可能。また、20個までストックでき、頻繁に補充されるため惜しみなく使える。

DATA ガンナック

メーカー/トンキンハウス
発売日/1990年10月5日

対応ハード: FC, SFC

定価/6000円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

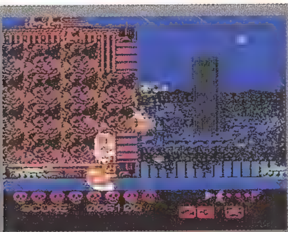
発売元は既にゲーム事業から撤退しており、開発元も存在しない。今後の移植には全く期待が持てないこともあり、中古価格はやや高めになっている。

謎の天狗が空を飛ぶ破天荒シューティング

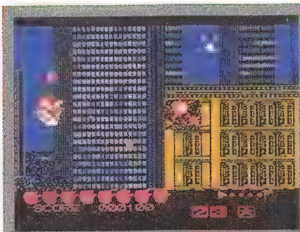
暴れん坊天狗



違う意味でファミコンの限界に挑戦



[illegible]



[illegible]



[illegible]

数あるファミコンタイトルの中でカルト的人気を誇るのがこの『暴れん坊天狗』。天狗の面が、凶星の影響で亡者が徘徊するアメリカを救うため摩天楼を舞う、という荒唐無稽なストーリー。おどろおどろしい世界観で異彩なオーラを放っている作品である。

ソフトを販売したのはメルダックという徳間系の音楽関係レーベルで、ゲーム販売の実績がない会社であった。そうなると大抵がトンデモな作品が出来上がってしまうわけだが、本作は設定がイカれているだけで中身は意外にもきちんと作られているゲームであった。なお、開発には源平プロのスタッフが携わっているのだが、当初のタイトルは『実録怨念の生首』という恐ろしい名前であり、コンセプトも平将門の首塚から飛び出した落ち武者の生首がアメリカ合衆国に復讐するといったメチャクチャなものであった。実際海外版では（海外版があるのも驚きだが）『Zombie Nation』なるタイトルで自機は生首のままである。ちなみに主人公が天狗になったのは前記の当初の企画がニンテンドーオブアメリカから認可が下りず、それを皮肉ったものだといわれている。

挑戦的なコンセプトに加えてゲーム性も斬新であった。ゲーム形態は普通の横スクロールシューティングであるが、自機の天狗には慣性がついており、独特の操作性となっている。また、攻撃の対空ショットは天狗の目玉を飛ばし、対地攻撃はツバを吐きかけるという尖った表現方法である。さらに正義のためには多少の犠牲は仕方ないということなのか、パワーアップを行うにはビルを破壊しまくって人を救出するのだ。

一撃死ポイントが多いため覚えゲーの要素が強く、クセのある操作感になれるのにも時間が必要。難易度も高い作品であるが、一度プレイしたらヤミツキになってしまう魅力を持った作品である。

ゲームシステム



[illegible]

DATA 暴れん坊天狗

メーカー／メルダック
発売日／1990年12月14日

定価/6500円

対応ハード

[illegible]	[illegible]	FC	SFC	MD	PCE
[illegible]	[illegible]	SS	GC	PS2	DC
[illegible]	GB	GBA	DS	[illegible]	[illegible]

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

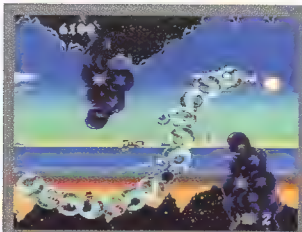
カルト的な人気を持っているだけに中古ソフトはプレミア価格で流通している。ただ、ゲーム内容は値段に見合ったものとは言い難い。

狂気の世界を題材としたシューティングゲーム

パラノイア



ステージクリアごとに FUCK YOU



本作のタイトルである「パラノイア」は精神疾患である偏執病のこと。その名の通り狂った世界観が特徴のゲームだ。



自機はパワーアップしないが、無敵のサテライト（オプション）から発射される弾はアイテムでチェンジ可能だ。



ステージクリアするたびに悪魔?が現れて中指を立てたポーズをとる。これにどういった意味があるのか不明だが、本作はこういったゲームなのだ。

精神疾患の病名をタイトルにした本作『パラノイア』は、ナグザットから発売されたPCエンジン用横シュー。悪魔が作った世界が舞台で、主人公がその魂を救済するのが目的となっている。

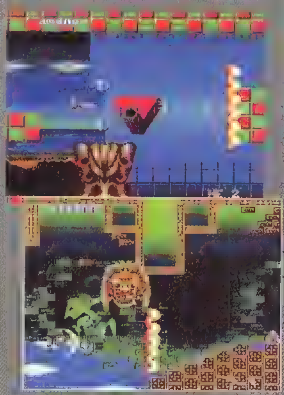
システム的には自機に付随するサテライトと呼ばれるオプションが特徴で、自機は一切パワーアップしない。サテライトは敵に対して完全無敵で攻撃判定を持ち、敵弾を消す能力もある。また、ボタンによって配置位置を前後左右4方向に変えられ、さらに自機の移動に合わせて円を描くように90°移動させられる。自機は一切パワーアップせず攻撃は頼りないため、とにかくこのサテライトを使いこなす必要があるのだ。

横シューらしくランダム要素のない固定敵だけに、覚えゲー要素が非常に強い。一見のプレイヤーがまずミスするであろうトラップのような場面も多く、とにかく数をこなして対策を覚えていかないと先に進むことは困難だ。もしもミスした場合は装備を失った状態で戻り復活になる。中には復活がかなり厳しい場面もあり、このあたりのゲームバランスはイマイチだと言わざるを得ない。



しかし、なんと言っても本作の魅力はその狂った世界観にある。精神世界という形のない場所を舞台としているだけに、ステージごとに全く異なった世界が描き出されており、敵弾一つとってみても異常なほどカラフルで目に痛々しい。その統一感のなさに拒否反応を起こさず、逆に面白いと感じられれば本作を堪能することができるだろう。

統一感のない世界観



[illegible]南アジア風などステージによって世界観が大きく[illegible]。まさしく狂気の世界を再現したゲームだ。

DATA パラノイア

メーカー／ナグザット
発売日／1990年3月1日

定価／5800円

対応ハード

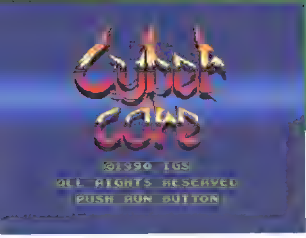
PCE

ダウンロード販売	
[illegible]	617円
ゲームアーカイブス	未配信
[illegible]	未配信

バーチャルコンソールで配信されているが、中古ソフトの価格も安めのため、本体を所有していれば購入するのもいいだろう。

進化と変態がテーマの虫シューティング

サイバーコア



進化と変態に足かせが多い



虫型の敵が多数登場する縦シュー。とはいえ、そこまで気持ち悪い虫は登場しないため、どうしても虫がダメという人以外は安心できる。



自機はアイテムによって4つの形態に変態することができ、それぞれショットの性質が異なる。また、同種のアイテム取得で自機は進化していく。



[illegible]システムは『ダーウィン4078』によく似ている。

虫が心底苦手というプレイヤーには少々厳しいかもしれない本作『サイバーコア』は、当時既に少数派であった対地・対空撃ち分け式の縦シュー。発売はIGS、開発は『高機動幻想ガンパレード・マーチ』や『俺の屍を越えてゆけ』で有名なアルファ・システムが担当している。

本作のパワーアップはアイテムによって行われるのだが、自機が生物であるだけに進化と変態という形で表される。アイテムは4種類の色があり、同系統のものを取れば進化（パワーアップ）し、異色のものを取れば変態（武器の形態チェンジ）する。自機が変態した姿は虫の形をとっており、赤は蝶、青はカブト虫、緑はカマキリ、黄色は蜂の形に変化する。ショットの形態はその虫の特徴を持ったものになっており、例えばカマキリはカマを模したブーメランが自機の周りを回転し、蜂は針に見立てた貫通弾が発射できるなどである。これらの形態は4段階までパワーアップするのだが、異色のアイテムを取ると第1段階に戻ってしまう。また、特定の順番でアイテムを取ると突然変異を起こし、複数の属性を持ったショットが放てる特殊形態になれる。

本作の当時のプレイヤーからの評価はあまり高くはない。これはパワーアップすると自機が巨大化するという足かせのせいだろう。また、自機の形態を変えるたびに進化の段階を戻されるのも面倒に感じられた。そのほかには難易度の変更や画面の縦横のモード変更などが、全て裏技扱いなのも（当時の流行りではあるが）不親切と思われる部分である。



突然変異



アイテムを緑・緑・黄・赤の順番に取り、ダメージを受けることで突然変異を起こし、ショットが緑・黄・赤の3属性を持つようになる。また、自機も小さいままで非常に使いやすい。

DATA サイバーコア

メーカー/IGS
発売日/1990年3月9日

対応ハード

PCE

定価/6700円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

他ハードへの移植版・配信は存在していない。ただし、中古ソフトの価格が安いため、気軽にプレイできるゲームになっている。

ハードを移行し中身もスーパーに

スーパースターソルジャー



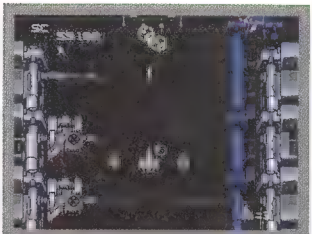
キャラバンもついに世界規模に



デモ画面では前作からのストーリーと経緯が語られている。前作のようにミリオンには及ばなかったがPCE屈指の人気タイトルである。

NECとの共同開発で誕生したPCエンジン（実質ハドソンが開発）に注力するため、それまでの主戦場であったファミコンへのソフト供給から撤退したハドソン。PCエンジン時代は自社ブランドのタイトルが飛躍的に増えたため、内製を続ける一方で、開発を外注に委ねる作品も多く出回った。

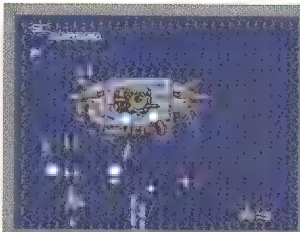
ファミコンで大成功を収めた王道縦スクロールシューティング『スターソルジャー』の続編である『スーパースターソルジャー』も開発は別で、この頃家庭用ゲーム機に参入してきたカネコが担当した。カネコといえばアーケードで様々なジャンルを取り扱っており、脱衣系QIX『ギャルズパニック』シリーズなども制作していた。



縦シューなのは変わりないが、システム面は大幅に変更されパワーアップ関連が一新された。セレクトボタンでスピード調節も可能。

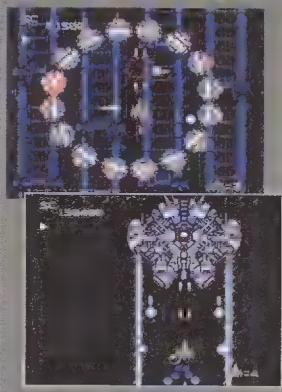
ファミコンよりもハードの性能が格段に上がったおかげでゲームには前作の面影が少ないが、滑らかで綺麗なグラフィックとショットでの破壊を主眼に置いた爽快感のあるゲーム性は秀逸でユーザーから高評価を得た。自機のパワーアップシステムもバリエーションが豊富で、クリスタルアイテムの色によって2種類のレーザーか火炎放射で攻撃することが可能。これらの武器は同色のクリスタルを取ることでさらに威力を増す。また、オプションとして自動防御システムか自動追尾ミサイルのいずれかを装備することができ、前作に比べてゲーム性は進化しまくっている。

名作の後継機で内容も良いとなれば当然、例の大会でも使われることになり、本作はハドソン第6回キャラバンイベントの公認ソフトにもなった。しかもこの大会では国内の枠に留まらず「PCエンジン スーパースターソルジャー ワールドカップ」と題し香港や台湾でも開催された（上位はほぼ日本勢で占められていたが）。さらに各会場のスコア上位3名には世界ベスト10へのエントリー権が与えられ、かつてない大規模な大会は非常に盛り上がったのである。



パワーアップアイテムがガンガン出現するので、時には望まない色やアルファベットを取ってしまうケースも。

3種類のモード



キャラバンモードは2分・5分の2種類で隠しボーナスなどが存在する。通常モードは全8面で大半が中ボス→ボスの流れで両者を撃破してクリアという流れ。

DATA スーパースターソルジャー

メーカー/ハドソン
発売日/1990年7月6日

定価/6500円

対応ハード: PC、PCE、PSP

ダウンロード販売	
[illegible]	617円
[illegible]	617円
[illegible]	未配信

PSPの『ソルジャーコレクション』に収録されているが中古価格は高め。オリジナルのPCエンジン版の中古よりも配信を利用する方が安くあがる。

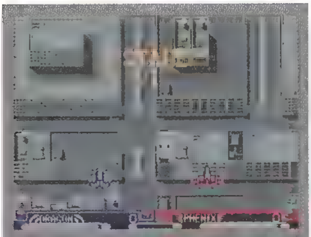
※・PCE版の発売日・PCE版の定価

合体よりもお色気が気になる

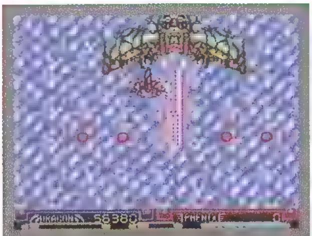
バーニングエンジェル



コンセプトは良いが難易度は高い



[illegible]2人同時プレイが可能。ただし、この場合は機体の選択はできない。



合体はピンチを救ってくれる上、ボス戦でも有効だが、合体演出中にまさかの当たり判定があるため気が抜けない。



敵のスピードと攻撃力は脅威。初見殺しのポイントも多数あるので繰り返しプレイが必要。でもコンティニューは存在しないという…。

2015年12月に解散してしまった加賀テック・加賀クリエイトの前身であるナグザットはPCエンジン時代に移植、販売、開発をこなし精力的に活動していた。自社販売作品は別会社の開発が多かったが、この『バーニングエンジェル』は開発・販売の両方を担っている。

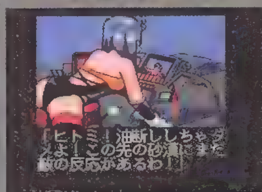
女性キャラクターのイラストが描かれたパッケージが印象的な作品であるが、このデザインを担当したのはもりけん氏。ナグザット作品のキャラデザインに参加する以前はサン電子の作品を手掛けていた。ファミコンの『東海道五十三次』や『マドゥーラの翼』などの代表作がある。

ゲームは悪の組織にさらわれた姉を妹2人が救出するという設定で、2人同時プレイを可能にしている。また、1人プレイの場合はドラゴンorフェニックスの機体選択ができる。システム的にはショットボタンのみのシンプルな設計だが、画面下にあるエネルギーメーターが満タンになると相方機との合体が可能となり、強烈な必殺攻撃を行えるのが特徴。これは1人用の場合でも適用され、血を分けた姉妹が命がけで戦っている最中にいままでどこで何をしていたのか知らないが、選択しなかった方の機体がいつの間にか登場して合体する。なお、通常時のパワーアップもいろいろ揃っており、アイテムを取得してビットやミサイルの装着が可能である。

しかしながら自機の元々の性能は低くパワーアップは被弾するとランクダウンという性質も持っているので、ライフ制だが被弾すると一気にピンチとなる。敵の攻撃もハンパではないので難易度はかなり高い。

ただ、このゲーム。やたらに露出度が高いキャラのセクシー絵が盛り込まれており、ゲーム内容よりもそちらに眼がいってしまう。PCエンジンの後期はギャルゲーが多かったが、本作も明らかにその層を狙っている。

お色気シーン





荒さが目立つシューティングよりも、もりけん氏の乳や尻を強調した絵を拝見するゲーム。しかし、そんなに肌を露出した服装では身を守れないと思うのだが。

DATA バーニングエンジェル

メーカー／ナグザット
発売日／1990年12月7日

定価/6700円

対応ハード

PCE

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

[illegible]マイナーなタイトルであり他ハードへは移植されていない。中古ソフトの価格はかなり高めで、購入がためらわれるところだ。

ダウンロード



ビジュアルとイベントのクオリティは高い



自機はモトローダーという乗り物。ステージ開始前にメインとサブのウェポンを選択することができる。なお、サブは回数制限あり。

本作は今や当たり前のように使われるようになった『ダウンロード』という言葉がタイトル名になった作品。開発はアルファ・システムで当時はPCエンジンのゲーム開発がメインの会社であった。代表作にPSで発売されたRPG『俺の屍を越えてゆけ』があり、他にも『テイルズ オブ』シリーズ開発に関わっていたり、2001年には『高機動幻想ガンパレード・マーチ』で日本ゲーム大賞において優秀賞にも輝いているなど、実績のある会社だ。一方、販売はPCエンジンの供給元であるNECグループのレコード会社であったNECアベニュー。当時移植が中心であった同社としてはこれが初のPCエンジンオリジナルシューティングとなる。



ライフ制なので被弾しても即死とはならないが、[illegible]

キャラクターデザインは重機甲兵ゼノンなどの作者で知られる神崎将臣氏で、ストーリーは近未来の世界を描いたサイバーパンク的なものとなっている。氏のイラストを存分に活かすため、本作はビジュアルシーンに特化した内容であり、デモ画面からステージ間に至るまで凝ったイベントが挿入される。そのクオリティは非常に高く、キャラクターの表情の違いやセリフが表示される際に、それに合わせて口が開く。コンティニュー時の絵も複数用意されているなど、細部にまでこだわっていた。HuCARDのゲームとしては限界に挑戦したものだといえるだろう。

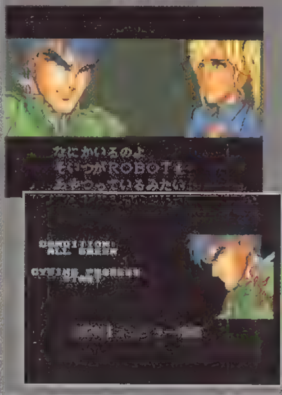
シリーズ作品	
ダウンロード2	PCE



比較的1ステージが短めなのでダレるということはないが、構成はやや単調。ただし、一発クリアはよほどの腕前がなければ無理だろう。

ストーリーとビジュアルに力を入れているせいか、シューティングの部分は自機の性能が悪く、前ページの『バーニングエンジェル』と同様に、ライフ制を採用しているが、被弾=パワーダウンの仕様が仇となり劣勢からの復帰が難しいゲーム性になってしまっている。ただ、コンティニューが無限なのが救いであろうか。

専門用語



ゲーム発売当時は耳にしなかったIT用語や専門用語が多く使用され、人を選ぶストーリーである。ただ、そういったゲームが多いのもPCエンジンソフトの特徴ともいえる。

DATA ダウンロード

メーカー/NECアベニュー
発売日/1990年6月22日

定価/6800円

対応ハード

[illegible] PCE [illegible]

ダウンロード販売

[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

[illegible] しならば比較的安めだが、[illegible] はやはり高めになっている。

攻撃よりも防御を重視したSTG

バイオレントソルジャー



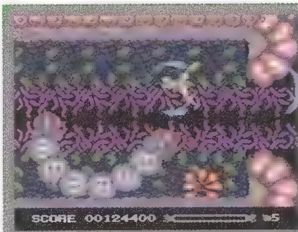
くちばし型のパーツを開閉させながら進む



[illegible]ス後はノーマル状態での復活となる。[illegible]してもは比較的楽に復帰できるが、[illegible]アイテム[illegible]そのものが減るので相当厳しい



[illegible]ボタンを押しっぱなしにすることで画面下部のゲージが上昇。最大状態で[illegible]すと自機の周囲を円状に攻撃できる。



ディフェンス・プロテクターは最大[illegible]敵の弾をかき消してくれるばかりか、攻撃手段としても使用できる。

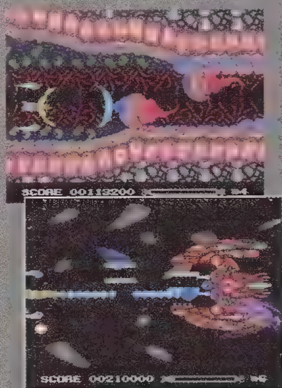
本作はPCエンジンオリジナルのシューティングであり知名度はイマイチ。だが、マニアの間では隠れた名作として知られており、自機の前面に「ディフェンス・プロテクター」と呼ばれるくちばし型のパーツが取り付けられているのが特徴的だ。このパーツは攻撃・防御どちらにも使用でき、さらに無敵である。『R-TYPE』のフォースのような存在と考えれば分かりやすいだろうか。

ただ、フォースのように自機から離れて単独で行動させることはできない。その代わりIボタンを押すことで最高3段階開閉させることが可能となっているため、これをうまく切り替えながらのプレイが求められる。一方、IIボタンはショット攻撃で、タメ撃ちの使用も可能。ボタンを押しっぱなしにすることで画面下部のゲージが上昇し、マックス状態で離すと自機の周囲を円状に攻撃することができる。攻撃範囲は狭いが、周囲の敵弾を打ち消してくれるので、これを使いこなせるようになれば、戦いがグッと楽になる。

パワーアップはバルカンショットを放つことができる「マーズ」、レーザー攻撃の「マーキュリー」、そしてホーミングショットの「ジュピター」の3種類が存在。また、「ムーン」と呼ばれるアイテムを取得することで自機上下にオプションを配置できる。ただし、オプションといってもショットなどの直接攻撃を行ってくれるわけではなく、あくまでも敵や敵弾のガード用ではあるが。

つまるところ、本作の自機は攻撃よりも防御を重視した性能なのだ。そのことを踏まえてか、ゲーム自体も紛うことなき覚えゲーなので、ゴリ押しが通用する場面は非常に少ない。特に後半戦に入ってからは急激に難易度が上昇し、さらにミスするとノーマル状態での戻り復活（ステージ最初あるいは中盤から）となるため、1ミスが命取りになる。

多彩な攻撃方法



メインショットは3種類。写真はいずれも「マーキュリー」を取得した際のものだが、プロテクターの開閉状態によって攻撃内容（範囲や攻撃力）が異なることが分かる

DATA バイオレントソルジャー

メーカー/IGS
発売日/1990年12月14日

定価/6400円

対応ハード

PCE

ダウンロード販売

[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

PCエンジンのHuCARDで発売されている。中古ソフトは箱説なしでもかなり高めなうえ、完品ではプレミア価格になっている。

360度回転する砲台に四苦八苦
バルンバ

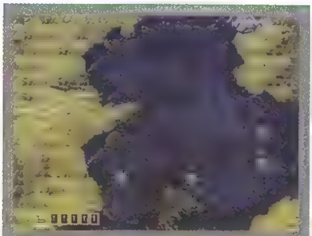


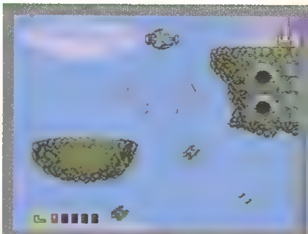
趣向を凝らしたゲーム内容も操作が煩雑すぎて━


パワーアップアイテムは時間の経過とともに劣化する仕様なので、補給しながら進んでいく必要がある。どのショットも一長一短だ。

アーケードの人気作を次々に投入し、PCエンジンというハードにおいて極めて重要な立ち位置にあったナムコ。そんな同社がPCエンジン初のオリジナルタイトルとして発売したのが本作『バルンバ』である。

本作は多方向にスクロールする異色のシューティングゲームとなっており、自機の攻撃方法も独特。反重力全方向戦闘機というだけあって、自機に備わっている砲台は360度回転させることができる。ノーマルコントローラーならIボタンで右回り、RUNボタンで左回りの回転ができるので、どちらのボタンを押して調整するのがベストなのか、とっさの判断力が求められる。が、これが想像以上に難しい。敵に対処しつつ砲台の位置を常に微調整する必要があるため、とにかく忙しいのだ。


地形に挟まってしまった場合は即座にゲームオーバー。多方向にスクロールするため、こういった事故がたびたび起きる。


本作はライフ制を採用。回復アイテムは見つけたら取得しておきたいが、後半ステージはその数が極端に減る

また、本作はライフ制を採用しており、被弾した場合はライフが減るだけで済むが、地形に挟まってしまうと即ゲームオーバーとなり、裏技でコンティニューを使わない限りはステージ1からやり直し。ちなみにステージは全5面と少なめだが、相対的に1ステージずつが長いので、それ相応の集中力が求められる。

また、自機は丸みを帯びているので必然的に当たり判定も大きくなり、加えて被弾後の無敵時間も短いため、瞬間的にライフを大きくえぐられることも。どのステージも敵の攻撃自体はそれほど激しくないのだが、複雑な操作系やシステム面のアンバランスさゆえに、ゲームの難易度は高いと言わざるを得ない。

一応はパワーアップアイテムが全4種類用意されているものの、時間の経過とともに劣化していくので、結局のところ敵の出現パターンやスクロールの方向、地形等を1つ1つ暗記し地道に攻略していくしかないのだ。見た目こそコミカルだが、実は硬派なゲームなのである。

ボス戦も難しい



結構厄介な攻撃をしてくるボスが多いため、まずはその攻撃パターンを覚えることが必要になる。それにしても、砲台を調整しながらのプレイがここまで難しいとは…

DATA バルンバ

メーカー/ナムコ
発売日/1990年4月27日

定価/6800円

対応ハード: PC / PCE

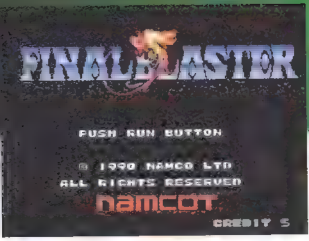
ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

[illegible]に収録されているが入手しにくく、かなり高価である。オリジナルのPCエンジン版は比較的安価なため、こちらを購入した方がいいだろう。

※・PCE版の発売日・PCE版の定価

あのボスコニアンの血を受け継ぐ作品

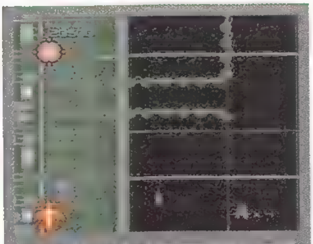
ファイナルブラスター



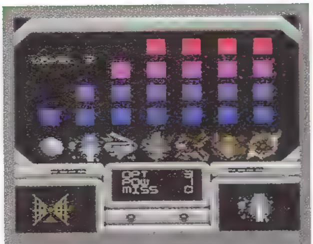
次ステージの難易度が自機の状態と連動している



縦スクロールSTGとしては比較的平凡な作品ではあるが、細部に渡り丁寧に作られているので、やりごたえはある。



[illegible]ターを放つことができる。



写真の真ん中辺りに表示されている「OPT」「POW」「MISS」が次ステージの難易度を大きく左右し、状況が悪いほど難易度が緩和される。

『ボスコニアン』3部作の最終章に該当する作品。といっても、本作『ファイナルブラスター』を含め、『ボスコニアン』以外の知名度は低いので、この事実を知っている人はさほど多くないかもしれない。

本作最大の特徴は、ステージクリア時の状態により次ステージの難易度が変化する点だ。具体的には、自機のショットおよびオプションのランク、そしてミス回数といった複数の要素が考慮され、難易度が算出される仕組みである。自機のランクが高く、さらにミスが少なければ次ステージの難易度は大幅に上昇するため、激戦必至の後半ステージではあえて低評価を狙い、次ステージの難易度を低下させるという攻略法もある。

そのショットとオプションについてだが、前者は赤いアイテムを取ることで1ランクアップ、青いアイテムを取ると自機にオプションが付くという仕組み。この状態で再度青いアイテムを取るとオプションランクが上昇し、ショットの性能も変化。なお、オプションが付いている状態限定で、オプションランクを1つ下げる代わりに画面内の敵と弾を消し去るオプションボム攻撃が使用可能。恒常的に使える攻撃手段ではないが、緊急時には大いに役立つ。

また、ショットボタンを押しっぱなしにすると自機が炎に包まれ、この状態でボタンを離せば敵を貫通する強烈な攻撃、フェニックスブラスターを放つことができる。フェニックスブラスターは自機のスピードと性能が連動しており、自機が早い場合はタメ時間が長くなる一方、その逆では短くなるという一風変わった仕様を持つ。スピード重視で回避するもよし、フェニックスブラスターを連発してピンチを乗り切るのもよし。自機のスピードは任意に変更できるので、戦況に応じて柔軟に対応できる。

個性的なボス



オーソドックスな戦闘機型のものから人型まで各ステージのボスはどれも個性豊か。強さも様々だが、特に後半ステージは初見殺しも多く気が抜けない。

DATA
ファイナルブラスター

メーカー /ナムコ
発売日/1990年9月28日

定価/6800円

対応ハード
PCE

ダウンロード販売

[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

『ボスコニアン』シリーズ唯一のPCエンジンオリジナル作品。中古価格は比較的安めで入手しやすいので、興味のある方は購入してみるのもいいだろう。

縦シューの両雄が並び立った

武者アレスタ

FULLMETAL FIGHTER ELLINOR



コンパイルが開発し東亜プランが売る

『ザナック』に続くシリーズとして、主にセガハードに作品を投入し続けた『アレスタ』。本作『武者アレスタ』はその3作目（『アレスタ外伝』を含めれば4作目）にあたり、「武者」の名前があらわすように和風とメカニカルな世界観が融合している。開発はお馴染みのコンパイルであるが、販売は何と東亜プラン。縦シューというジャンルにおけるアーケードの雄とコンシューマーの雄が奇跡のタッグを組んだわけだ。とはいえ、東亜プランはあくまで販売元のため、ゲーム自体はコンパイルの単独開発になっている。



プレイを開始すると驚くのは自機がロボット型でありかつ巨大であること。この時点で本作が従来のコンパイルシューと違っているのに気がつく。この形態で敵から大量の弾幕が発射されたらとても避けられるものではない。しかし、これは設計ミスではなく、巨大な自機に対するフォローもあるため、慣れるうちに気にならなくなる。また、パッケージやオープニングデモではアニメキャラが目立つが、決してストーリーに重きを置いたゲームではなく、そちらの方面を期待していた人には肩すかしかもしれない。



ポーズをかけた状態でパッドの左右でスピードが変えられる。自機が大きく敵弾の間を抜けるのは難しいため、速めにセッティングしたほうがいい

コンパイルシューといえば数が多く派手な自機のパワーアップだが、本作の武器はメインショットと炎・雷・水の属性を持った特殊兵器、さらに自機に付随するオプションがある。これら武器はもちろん段階的にパワーアップしていき、ミスした場合には最弱形態になる。これらの攻撃で並み居る敵をなぎ倒していくのが本作の醍醐味なのだ。

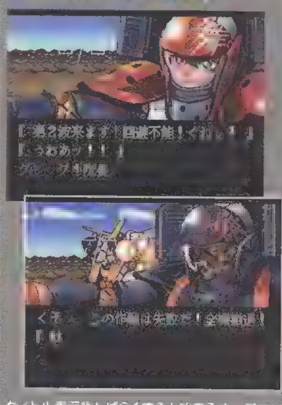


東亜プランとコンパイルという縦シューの2大巨頭が名を連ねる。『アレスタ』シリーズの1つだが、タイトル通り和風な世界が舞台になっている。



自機はアームドアーマー「MUSHA」でロボットの様な形状をしている。初プレイ時にはその大きさに驚くかもしれない。

オープニング



タイトル表示後しばらくするとオープニングデモ。アニメ色の強いゲームなのかと思いきや、ゲーム開始後はステージ間などにデモが挿入されることはない。

DATA 武者アレスタ

メーカー/東亜プラン
発売日/ 1990年12月21日

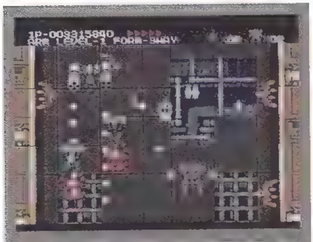
定価/6800円

対応ハード: MD

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

他ハードへの移植が実現していないこともあり、中古価格は非常に高い。バーチャルコンソールの配信を利用すれば安価に遊べる。

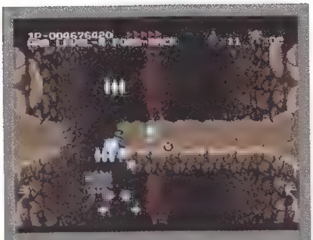
オプションのストックは自機の生命線



キャリアーを撃つとパワーチップを落とす。チップ3個回収ごとにオプションのストックが1つ増え、一定数回収ごとにショットも強化されていく。

特殊攻撃は前方集中型のビーム（雷）、広範囲攻撃型の爆弾（炎）、攻防一体型のバリア（水）の3種類。これらはアイテム取得で装備され同一のアイテムを取ればパワーアップする。また、特殊攻撃装備に被弾しても、装備がなくなるだけでミスにならないという特徴もある。

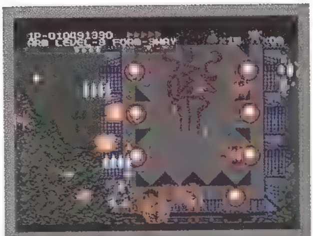
オプションはボタンでフォーメーションを変えられ、前方・3WAY・後方・自機と反対方向・回転しながら全方向・ホーミングという6種類の攻撃方法をとる。これはゲーム中であれば、



コンパイルシューティングらしい高速スクロールもあり。ここでは壁にオプションが接触しがちなため、バックにしておくのがいい。

いつでも変更可能なため、場面に応じて使っていくことになる。このオプションには敵弾に対する当たり判定があり、弾を消す代わりに一定のダメージを受けるとオプション自体が破壊されてしまう。ただし、オプションはパワーチップを3個取るたびに装備され、余った部分はストックされていく。そのため、オプションのストックに余裕があればバリア代わりの使用もでき、自機の大きな当たり判定を補っているのだ。

自機の当たり判定の小さな弾幕系シューティングと対極を成す本作だが、爽快感という部分では圧倒的に優れており、メーカーの実績と経験からゲームバランスも優れている。まさしくメガドライブを代表する縦シューの1

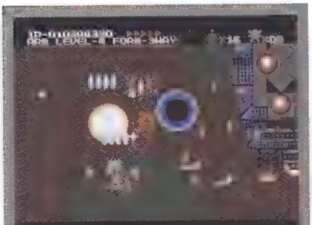


特殊兵器を装備中は被弾してもそれが外れるだけで済む。[illegible]

つであり、ユーザーからの支持も高い。ただ、当時は11月21日にスーパーファミコンが発売されたこともあり、そのフィーバーの渦中で本作は雑誌などであまり大きく取り扱われることはなく、知名度は低かったのである。

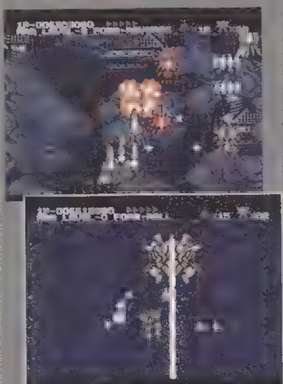






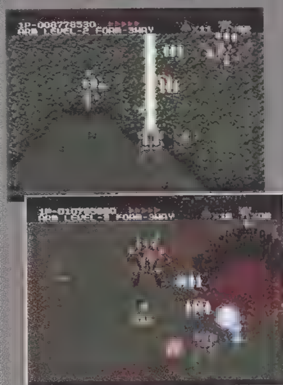
特殊兵器の炎のレベル4ではブラックホール弾が発射され敵を引き寄せる。ただ、敵を自機の近くに引き寄せることもあり、やや使いにくい。

オプション



オプションのフォーメーションは6種類ありボタンで切り替えられる。オプションは弾を防ぐ効果があるが、一定量被弾すると破壊されストックが減る。このストックはミス後も引き継がれる。

特殊兵器



特殊武器には前方にビームを放つ（雷）、威力の高い爆弾を発射（炎）、自機の周りをバリアが回転（水）の3種類存在。同じアイテムを取れば5段階までパワーアップする。

シリーズ最高傑作の声も多い

サンダーフォースⅢ

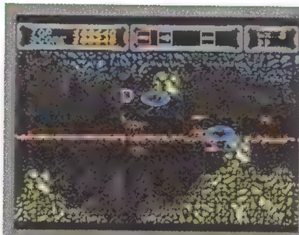


3作目にして メガドライバーの心を掴む

メガドライブにおいて衝撃デビューを飾った前作『サンダーフォースⅡ』から約1年、待ちに待った続編が発売された。本作『サンダーフォースⅢ』はPCからメガドライブへと主戦場を移し、それまでの全方向任意スクロールのゲーム性を捨て去り、サイドビューの横スクロールシューティングゲームとして生まれ変わった。というのも前作がメガドライブでヒットし、ユーザーからの意見が集められた中で、サイドビューステージをもっと遊びたいという要望が多く、それに応えるかたちで本作が開発されたのだ。



こうして発売された本作だが、その完成度は極めて高く、プレイヤーの期待を裏切らない出来映えであった。本作をシリーズ最高傑作に推すプレイヤーも多く、前作と本作で『サンダーフォース』シリーズはメガドライブにおける確固たる地位を築くことに成功したのである。また、この人気の高さから本作は家庭用ハードからアーケードへという言わば逆移植が実現し、テクノソフト初の業務用進出を果たした。さらにアーケード版からスーパーファミコンへの移植も行われたのだが、これが惨憺たる出来でシリーズの黒歴史になっている。特に処理落ちの酷さは深刻で、ステージ1から早くも処理落ちに見舞われるほか、大型の敵が出現すると画面がちらつきBGMもチープ。確かにスーパーファミコンはハードの特性上あまりシューティングゲーム向きではないのだが、この状態で移植できないのであれば、いっそのこと発売しない方がよかったのではないかと思われる。



一部の武器が上位のものに置き換わる以外、パワーアップは存在しない。また、ノーマルモードではミス時に使用していた武器のみ失う。



シリーズの3作目となる本作は完全な横シューとして開発された。また、本作からメガドライブを中心にシリーズが展開していくことになる。



操作はショットボタンのほか、自機のスピード切り替えボタンと武器の変更ボタンの3種類。武器はアイテム取得で使用できるものが増えていく。

初見殺し



シューティングゲームとは基本的に覚えゲーであるのだが、本作はその要素が極めて強いゲームになっている。そのため初回プレイ時にはハマってしまう場所も数多く用意されている。

DATA サンダーフォースⅢ

メーカー/テクノソフト
発売日/1990年6月8日

定価/6800円

……MD版の発売日・MD版の定価

対応ハード

AC　SFC　MD　SS

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

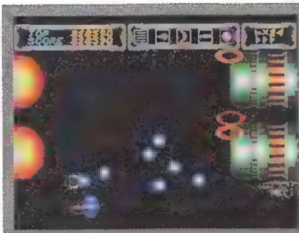
メガドライブ版の中古はやや高め。セガサターン版は『サンダーフォース ゴールドパック1』に前作と共に収録されているが、中古価格は高値である。

ひたすら繰り返せばクリアへの道が見える



ステージセレクト
本作はデフォルトでステージを選べる。このためやりたいステージのみを遊ぶことも可能だ。

横シューにはよくありがちなことだが本作はかなりの覚えゲーで、特に初見殺しのポイントが多数用意されている。ただし、その分弾幕を紙一重でかわさなければならないような場面はなく、繰り返しプレイして対応を覚えていけば誰にでもクリアが可能なものになっている。基本的に極端な覚えゲーはあまりいい印象を持たれないが、本作に関しては批判的な意見をあまり聞かない。それどころかこの学習的なゲーム性は好意を持って迎えられており、本作の人気の要因にもなっている。



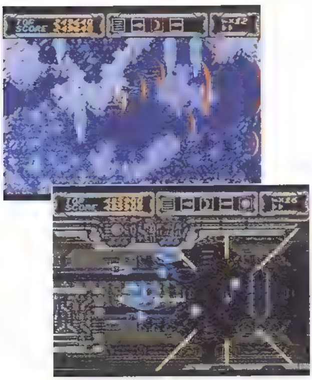
前作で猛威を振るったハンターが今回もかなり強い。ただ、威力が弱く撃ち負けることも多いため万能とまではいえない。

1プレイあたりの料金が必要なアーケードゲームと異なり、例えトラップにはまってミスしたとしても何度も繰り返しプレイが可能な家庭用ハードは覚えゲーと相性がいい。また、せっかく購入したゲームであればクリアしたいとは誰もが思うが、本作の難易度は何度も挑戦すれば必ず前に進める非常にバランスに優れたものであった。それは例えていえば階段を一歩一歩のぼっていくような感じであり、日々の挑戦によってゲームが上手くなっていく実感を持たせ、最終的にはクリアにたどり着く。本作の面白さはそんなチャレンジ精神をかき立てるものであったのだ。

現在でも本作を支持している層は恐らく当時本作をクリアまでやり込んだプレイヤー達であり、パターンを覚えていく楽しさとクリアの感動を味わった人々なのである。



埋落ちするなど散々な出来であった。





ステージ6は「R-TYPE」リスペクトとも言える巨大戦艦との戦い。最終的には内部に侵入してコアを破壊しクリアとなる。

ボス戦



難所が多いステージの道中と比較してボス戦はかなり楽。巨大ボスが登場し緊張感が高まるところだが、いつの間にか倒せてしまい拍子抜けしてしまうことも多々あり。



最終ステージはボス戦の2連戦。そこまで難易度も高くはないが、その場復活であるため残機が多ければゴリ押しでのクリアも可能だ。

アーケード版



当時としては珍しい家庭用ハードからアーケードへの「逆移植」となった。バランス調整としてステージセレクトの廃止や、得点によるエクステンドの回数減少などの処置がとられている。

メガドライブにおけるクソシューティングの1つ

XDR

X-DAZEDLY-RAY



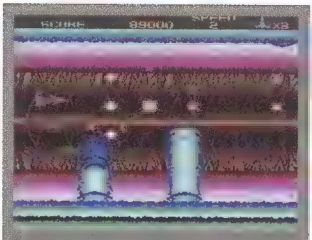
ゲームとしては成立している



一般的にはクソゲーと評価されることが多い。ただ、STGとして遊べないほど酷い作品ではないのだが、全体的なチープさが評価を下げている



[illegible]として標準的だといえる。



ステージ5はかなり目に痛々しい配色だ。ある程度STGが得意なプレイヤーであれば短時間でクリアできてしまうことも低評価に繋がっている。

雑誌「BEEP! メガドライブ」の影響もあり、メガドライバーの間では早くからクソゲーをたしなむ風潮があった。つまらないゲーム、バグの多いゲームなどに怒り散らすのではなく、それを生暖かく見守る姿勢には大人の風格すら感じられた。そのクソゲー愛好家を後押ししていたのが同誌に掲載されていた「読者レース」で、これは読者がゲームを評価し、その平均点を順番に並べたもの。このコーナーから様々な名物ゲームが誕生し、後の時代にまで語り継がれていった。

本作はその読者レースで帝王『ソード・オブ・ソダン』と度々最下位争いを繰り広げた強者。メガドライブクソゲー四天王に数えられることもある。しかし、とても遊べるものではない『ソダン』やCD-ROM媒体でありながら数時間でクリアできてしまう『惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド』などと比べると、本作は非常に小粒でクソゲーらしい突っ込みどころに欠ける。それでもここまで評価が低いのは16ビット機のゲームとは思えぬチープさが最大の原因だと思われる。

実際今プレイしてみても、カセットを叩き割りたくなるような感情はわき起こらないし、そこそこ遊べるゲームに感じる。これには当時定価で購入したか、中古ソフトとして格安で購入したかという差が大きいのだが、もしも『ソダン』のようなネタになるクソゲーを期待して本作を購入すると、がっかりしてしまうかもしれない。特筆するようなダメな部分が少ない代わりに、全てが低レベルという困った作品が本作なのだ。



ボス戦



当時のシューティングゲームでは目玉であったボス戦は本作にも当然ある。どこかで見たような形態や攻撃方法は気になるが、一応それなりの水準にはなっている。

DATA XDR X-DAZEDLY-RAY

メーカー／ユニパック
発売日／1990年8月26日

定価/6800円

対応ハード: MD

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

他のハードには移植されていない。開発元は本作のみでゲームから撤退しているため、今後も移植の可能性は限りなく低い。

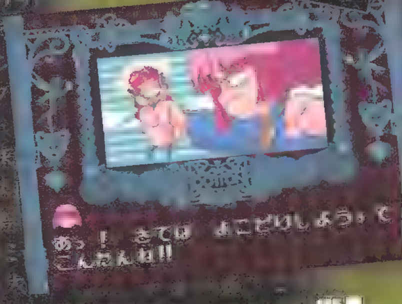
OLD GAMERS HISTORY
オールドゲーマーズヒストリー



1991年





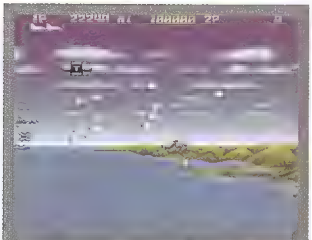


前作のシステムをほぼ流用

サンダークロスII

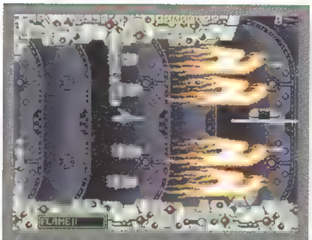


あまりに前作と同じすぎた



システム的にはほとんど変更無しで開発された続編。アイテムによるパワーアップやオプションの間隔変更など前作と同じ感覚でプレイ可能だ。

前作から3年の期間をおいて発売された本作は、システム面をほぼそのまま継承。使い勝手は異なっているがパワーアップの内容もほぼ前作と同様である。ただし、前作ではほぼ万能であったブーメランショットが弱体化。場面に応じてある程度武器を切り替えながら進んでいく必要性が生じた。新たなパワーアップとしてはノーマルショットをそのまま強化できるようになっている。スペシャルウェポンの種類は同じだが、Fの火炎放射に変更があり火の鳥型の炎が発射されるようになった。このように多少の変更点はあるものの、基本的には前作から多くを引き継いでおり、前作のファンであれば初見から何の問題も無く馴染むことが可能であった。



[illegible]インショット・スペシャルウェポン両方が調整され、ブーメラン1択というわけにはいかなくなった。



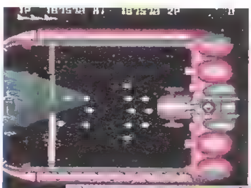
[illegible]いけば充分に対応できる。

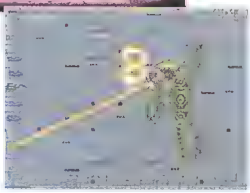
オプションに関しても扱いは同じで上下に2個ずつ計4個の装着が可能で、ボタンで間隔を調節できる。メーカー公式のものではないが、今作ではこのオプションの間隔を自機に重なるほど狭めることが可能な裏技があり、これを使用するとショットが一点に集中され、強大な破壊力が得られるのだ。



その威力はボスを瞬殺できるほどで、結果として本作の難易度はかなり低めになっている。ただ、裏技を使用しない場合はそこそこの歯ごたえがあり簡単なゲームとまでは言えない。

もともと本作は前作にバランス調整をほどこした改良バージョンのような作品であり、難易度に関しても簡単すぎた前作をかんがみて、より難しくなっているはずであった。しかし、その目論見は裏技の発覚によって台無しになってしまい、プレイヤーからは新鮮味のないシステム、オペレーターからはプレイ時間が長くインカムが上がらないゲームと評価された。また、『ストII』と発売時期が近かったのも不幸なことであった。





DATA サンダークロスII

メーカー／コナミ
発売日／1991年8月

定価／—円

対応ハード

AC（アーケード）

ダウンロード販売

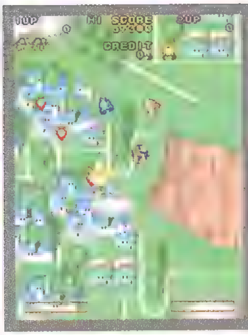
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

これまでのところ家庭用ハードへの移植は実現していないが、今後PS4のアーケードアーカイブスなどで配信される可能性は大いにある。



6年の間に足も生えた
出たな!! ツインビー

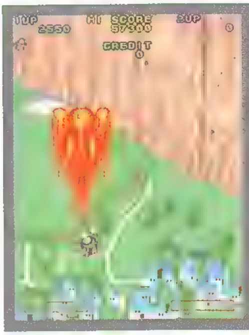
久々のACで力の入った作品



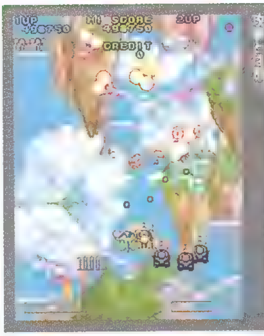
[illegible]

1985年に初代『ツインビー』が登場してから通算で5作目。1991年に『出たな!!ツインビー』が発売された。2作目以降はコンシューマーと携帯機で続編がリリースされていたので、アーケードとしては約6年ぶり、これが第2作目となる。

パステルカラーのポップなデザインで親しみやすさを演出し、人気タイトルの仲間入りを果たした前作の世界観はそのままに、様々な改良を行い正統に進化を遂げた本作の評価はシリーズの中、以後の作品と比べても



ショットは通常のボタン連打で使うほかにタメ撃ちも可[illegible]



1人用プレイでも地上アイテムでグインビーを入手[illegible]

高い。この作品からキャラクターデザインをShuzilow.HA（濱川修二郎）氏が手掛けることとなり、ツインビーに足が生えるなど外見にも変化が生じるようになった。

また、ストーリー性をゲーム内に表現するためにヒロインを起用しビジュアル効果を高めた。ちなみに同氏はアニメーターとしても有名だが、当時はコナミに在籍しており、『ツインビー』シリーズの他に『パロディウス』シリーズのキャラクターデザインも担当している。

基本的なゲームシステムも初代からの流れを汲んでいるが、ベルパワーに紫・黒色が追加、地上アイテムにチビグインビーが登場するなど新要素も多分に含んでいる。2人同時プレイにおいても合体攻撃に磨きが掛かり、以前の縦横合体に加えてグインビーを挟んだ新フォーメーションを実現している。



女性キャラの台頭



元々明るくコミカルな作品であったが、本作でメロー?姫といった[illegible]設定が固まった（名前が決まったのは発売の2年後だったが）

DATA 出たな!! ツインビー

メーカー/コナミ
発売日†/1991年2月

† AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

AC　PC　PCE　PS　SS　PSP

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	617円
ゲームアーカイブス	617円
プロジェクトEGG	540円

上記のダウンロード版3種は共にPCE版である。X360の「Game Room」での配信はアーケード版の完全移植になっている。

UPL末期に開発された縦スクロールシューティング

アクロバットミッション



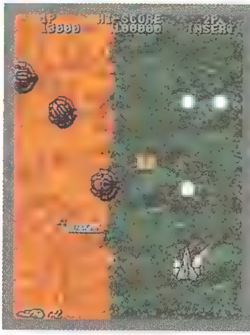
最後まで奇抜なメーカーであった



UPLが開発しタイトーから発売された縦シュー[illegible]自機や弾のヤケクソ的な大きさからも、その片鱗が[illegible]

その自機の大きさがいかにもUPLらしい本作『アクロバットミッション』は、同社の末期の作品で、本作の後に『鋼鉄要塞シュトラール』を発売し、UPLは倒産してしまった。クセの強いゲームを開発するメーカーではあったが、他の大手メーカーでは実現できないような奇抜なアイデアを持った作品も多かったため、この倒産は非常に残念なことであった。

本作は一見すると非常にオーソドックスな作品に見えるが、実のところ他の作品にはあまり見られない変わった



自機からは移動方向転換時や移動方向変換時にジェット[illegible]

部分が多数存在する。例えば本作は残機制であるが敵にぶつかってもミスにはならないという特徴がある。それだけではただの珍しい仕様だが、本作には自機から出る方向転換用のジェット噴射に攻撃判定があり、しかもそのジェットで敵を倒せば得点が2倍になるというボーナスも存在する。そのため、なるべくこれを有効に使いたいのだがジェットの射程は短いため、敵に近づかなければならない。ここで敵にぶつかってもミスにならないという仕様が効いてくるのだ。

ほかには2発まで装備可能なボンバーが被弾によって暴発する機能がある。これは近代風ボンバーの始祖である『タイガーヘリ』と同じ仕様で、以降の作品ではあまり見られないもの。なぜこの機能を復活させたのかは謎だ。



[illegible]ダメージを与えられる。

また、自機は被弾した場合にすぐにミスにはならず、カウントダウンが0になるまで煙を吐き出しながら飛行を続ける。この際にプレイヤーはレバーである程度移動方向を決められ、最終的に自機は爆発し近くの敵にダメージを与えられる。本作はその場復活のためこれで敵にダメージを与えればわずかながら役に立つ。しかもこの特攻によりプレイヤーは多少ながら溜飲を下げることになるのである。

2種類の特殊攻撃



[illegible]は通常ショットのほかにダメ[illegible]が使[illegible]これは自機のショ[illegible]被弾もしくはボタンによって射出される（写真下）。

DATA アクロバットミッション

メーカー/タイトー	定価/――円
発売日/1991年7月	

※…AC版の発売日

対応ハード

AC（アーケード）、SFC（スーパーファミコン）

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

家庭用ハードではスーパーファミコンに移植されている。ハード性能から本作のド派手な演出は再現しきれていないが、中古価格は安めである。



後の世に大きな影響を与えた開拓者

ガンフロンティア

演出は見所が多く ゲームバランスは悪い



舞台が未来の宇宙開拓時代の話でありながら、西部開拓時代をモチーフとした[illegible]隆綱氏の個性が色濃く出ている。



敵を倒した後に出現するコインを5個取得すればショットがパワーアップ、同様に金塊を25個取得すれば[illegible]

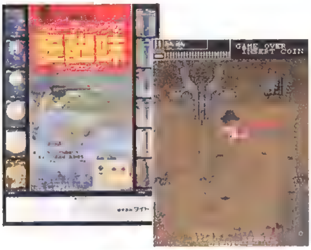


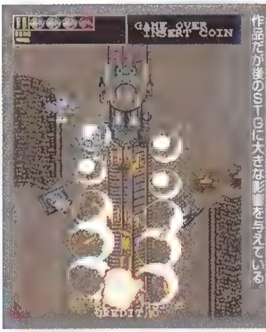
敵の攻撃が激しい割には自機の当たり判定が大きく、スピードが遅いなどの理由から難易度は高い。また、[illegible]

一般プレイヤーにはかなりマイナーなタイトルではあるが、特に業界内での支持が高く、後の作品に大きな影響を与えることになったのが本作『ガンフロンティア』。未来の世界を舞台にしたシューティングでありながら、西部劇的な演出にこだわり、銃をモチーフにした敵機や自機のデザインなど見所は多い。これらの演出面に関しては当時タイトーに在籍していた仙波隆綱氏によるものであり、氏の手がけた作品には内外からのファンが多い。

システム的には縦シューとしてはオーソドックスなもので、ショットはデフォルトの1種類のみ。副武装の類いは一切存在しない。ショットはアイテム取得によってパワーアップするが、弾速があまり速くなく同時発射数も多くないため、それほど派手な攻撃はできない。また、ボンバーは金塊を25個取れば1個補充されるのだが、まだ25個に達していない段階でもボンバーとしての使用が可能。ただし、威力は金塊の個数に応じて弱い物になってしまう。

本作の敵はかなりの数の弾幕を張ってくるのだが、この敵弾が棒のような形状をしている。これは後の弾幕系シューティングで多く使われることになった「針弾」の元祖といえるもの。針弾は弾の飛ぶ方向が明確という利点があるのだが、背景に紛れやすく視認性が低いという欠点も持つ。本作では弾の色が自機のショットの色と近いうえ、金塊とも似通っているため紛らわしい。そして、本作にはプレイヤーの行動によってランクが上がり、それに伴って敵の攻撃も激しくなる。さらにそのランクは上がったら最後下がることはなく、プレイヤーを苦しめるのである。





完全に追加される前に発射できるボムや、針弾など『バトルガレッガ』との共通点が多い。知名度は低い作品だが後のSTGに大きな影響を与えている。

DATA ガンフロンティア

メーカー／タイトー
発売日／1991年1月

定価／――円

AC版の発売日

対応ハード

AC		FC			PCE
		SS		PS2	DC
Xbox	GB	GBA			etc.

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

セガサターン版は移植度はイマイチだが中古価格にプレミアが付いている。また、『タイトーメモリーズ』の隠しゲームとして収録されている。

その演出と世界観で後世に大きな影響を残した

メタルブラック



ダミーストーリーが紛らわしい

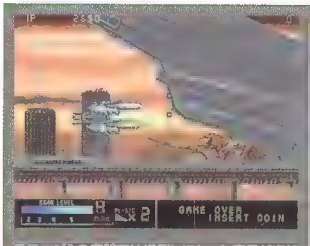
前のページと同じく本作も開発の中心人物は仙波隆綱氏である。氏はもともとアニメ業界で活躍していた人物で、1989年にタイトーに入社し主にキャラデザインなどを担当するが、『ガンフロンティア』からは開発の中心人物としてプロデューサーも兼ねるようになっていく。

本作は特に氏の意向とセンスが強く出た作品であり、ゲームバランスやシステムではなく、演出や世界観、ストーリーといった部分が高く評価され、特にマニアや同業者などゲームに深く関わっている人々からの評価が高い。



そのストーリーに関してだが、仙波がタイトーの上層部を説得するために作ったダミーストーリーが公式として流出してしまい、大きな誤解を与えるという事態を引き起こしている。ちなみに冒頭に表示される「プロジェクトガンフロンティア2」というメッセージは、このダミーストーリーに合わせてのものであり、実際のストーリーは『ガンフロンティア』との繋がりはない。

ゲームとしてはニューロンというアイテムを使ったビームのレベルアップと、そのビームのパワーを開放することで発射できる極太ビームが目玉。このビーム放出の際に敵が発射したビームと接触させることで「ビーム干渉」を引き起こす。このシステムは後に『Gダライアス』でも採用され日の目を見ることになるが、本作では使用後にビームレベルが最低になってしまう欠点から使いどころが難しい。システムがあまり上手く活かされていないゲームバランスは、本作の欠点の1つになっている。



ステージ1の序盤では横倒しになった空母が突如動き出し、それを殻としたヤドカリが現れる。こういった演出が全編にわたって繰り広げられる。


[illegible]ンティア2」と銘打たれた本作だが、前ページの『ガンフロンティア』とは実際はストーリー的に繋がりをもたない。



ニューロンと呼ばれるアイテムを取得することで、自機のビームレベルが上がりショットの威力と大きさが強化される。

ボーナスステージ



ステージ1と3終了時にはボーナスステージが挿入される。ここでは3Dシューティングのような画面構成で、敵をロックオン後に誘導ミサイルで破壊していくゲームになっている。

DATA メタルブラック

メーカー/タイトー
発売日/1991年11月

定価/—円

対応ハード

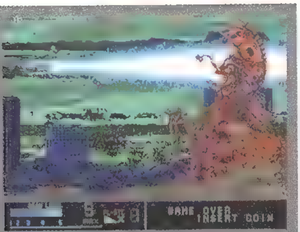
AC / SS / PS2

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

セガサターン版は移植度は高いが中古価格は高め。PS2版は『タイトーメモリーズ』への収録だが、初期版には致命的なバグが存在する。

AC版の■■■

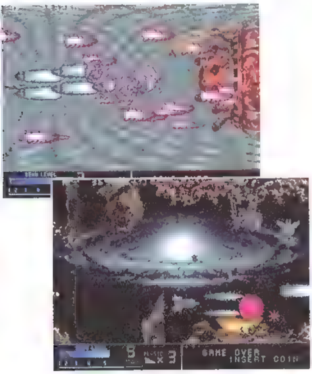
エンディングが物議を醸した

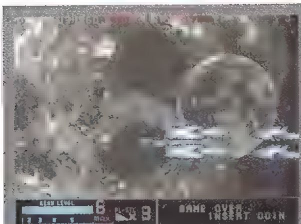


ビーム開放

ニューロンで溜めたエネルギーを一気に開放できる。ただしビームレベルは最低ランクになる。

通常シューティングゲームには簡単なストーリーが設定されているだけで、それがゲーム性に活かされていることは少ない。ところが本作ではストーリーをもとにした演出がゲーム中のそこかしこで見られ、それがゲーム性に大きく影響しているのだ。演出重視といわれたシューティングゲームは過去にあったかもしれないが、本作ほどそれ





2つの月をつかった演出も特徴的。初めに見えていた月は実は偽物で、本物の月を背景に偽物の月が割れてボスが登場する。



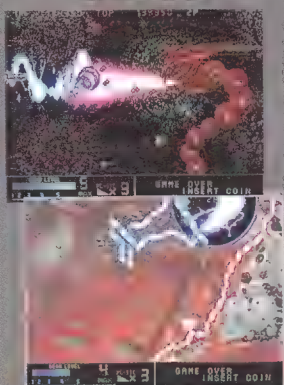
ステージ3のボスはフンコロガシの「ダイオ」と巨大な「キシーン」という組み合わせ。攻撃方法が奇抜で初見でのクリアはほぼ不可能と思われる。

にこだわった作品はない。これはやはりアニメ業界で様々な手法を学んだ仙波氏ならではのものだろう。

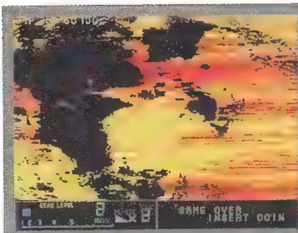
例えば本作では地球の生態系は既に壊滅状態であり、ステージ1で映し出される背景はまさにその地球なのだ。その荒廃した世界は絶望感を与えるとともに、たった1人の反逆者である主人公の境遇を代弁しているかのようである。また、そういった演出を後押ししているのが細部まで描き込まれた美しいグラフィックや、ラスタスクロールといった高い技術力であり、画面写真を見てもらえばその凄さが理解いただけると思う。

そして、物議を醸したのがエンディングである。本作にはシューティングゲームとしては珍しいバッドエンドが

ビーム干渉

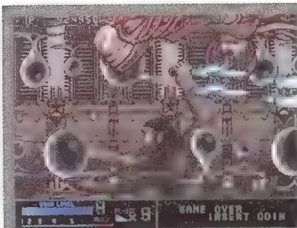


ビーム開放時に敵のビームにぶつけることで干渉が引き起こされ、連射によって敵ビームに撃ち勝つと、巨大なエネルギーボールをぶつけて大ダメージを与えられる。



[illegible]は世界地図を模した映像が流れる。[illegible]

存在する。しかし、そのバッドエンドが真のエンディングよりも希望的に見えたのである。というのも真エンドでは割れた地球や膝を抱えた主人公が映し出されるのだが、意味深な映像に対しメッセージがあまりに抽象的で、どう解釈すべきかがハッキリしないため、このような問題が起こったのだ。



ラスボス戦では石器を持った猿人とロケットランチャーを持つ兵士が映し出され、最後にはオッドアイのネコが画面中央に鎮座する。

2種類のエンディング



最終ステージでゲームオーバーになるとバッドエンディング（写真上）が、ラスボスを破壊すると真のエンディング（写真下）が始まる。どちらも意味深で解釈が難しい。

あの超名作を手がけたスタッフが集結して作り上げた完全新作

ゼクセクス







自機の攻撃も非常に派手だが、敵の攻撃もかなり派手。派手というよりは美しいといったほうがしっくりくるかもしれない。

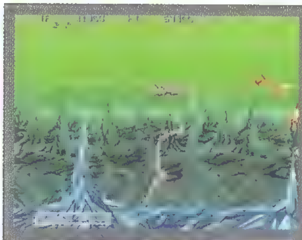
フリントを上手に操りステージを攻略していく

STG史に残る傑作『グラディウスII GOFERの野望』のスタッフが作った完全新作ということで、稼働前から大きな話題を呼んだ。全7ステージの2周エンドというオーソドックスなSTGだが、当時のコナミ系STGで2周エンドというのは珍しい。

操作はショットボタンで攻撃、もう一方のボタンを押すと、フリントと呼ばれるパーツを切り離すことができる。と、ここまで説明すれば容易に想像できると思うが、本作攻略の要はこのフリントにある。フリントの仕様としては、自機の前方に装着した状態ではバリアの役割を果たし、レーザーなどの特殊攻撃を除く敵の弾を弾いてくれる。もちろん無敵属性だ。この状態中にショットボタンを押し続けるとエネルギーが溜まっていき、フリントが点滅した状態でボタンを離すと、触手を前方に伸ばす「フリント地獄突き」というステキなネーミングの攻撃を繰り出すことができる。

また、フリントが点滅した状態でフリントボタンを押した場合は「フリントシュート」となり、フリントを勢い良く射出。こうしてフリントがフリー状態になると、触手を伸ばしながらゆっくりと近くの敵に近づいていく。もちろんこれにも攻撃判定があるので、自機の攻撃が当たらない地形に潜んでいる敵などに仕向けるなど、使い方は様々だ。

なお、フリントの触手は最大3本まで増殖し、当然ながら触手が多いほど攻撃力も防御力も上がる。また、フリントを装着していない場合は、オート連射ができるという親切設計も。



当時としては極めて高水準のグラフィックを実現。ラスタスクロールに回転拡大、半透明合成演出など、ありとあらゆる技術が詰め込まれた。



写真はシャドウレーザー。レーザーを発射した状態で上下に移動すると残像が発生するのだが、その残像自体にも攻撃判定がある。



攻撃と防御の双方を兼ね備えたフリントは最高3段階までパワーアップ。自機に装着した状態で使ってもOK、離した場合は自らの意思で敵に近づき触手を伸ばして攻撃してくれる。

DATA ゼクセクス

メーカー/コナミ
発売日/1991年10月 …AC版の発売日

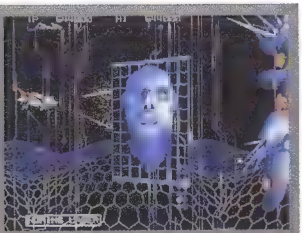
定価/—円

対応ハード
AC アケ / PSP

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PSPの『沙羅曼蛇 ポータブル』に収録されているのが唯一の移植版である。ただし、中古価格は定価以上のプレミア価格になっている。

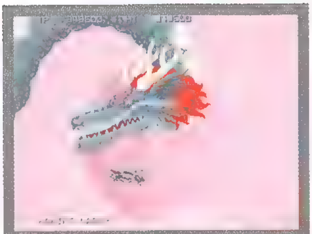
鳴り物入りで登場も稼働はあまりよくなく…



[illegible]
ボスも個性的。倒し方はいずれも赤い細胞のようなものにフリントを潜り込ませるのが基本となる。

本作では白点滅を繰り返している敵や、特定箇所を撃ち続けると出現するアイテムを取得することで、自機をパワーアップさせることができる。アイテムはショット系アイテム（本作ではそのすべてが○○レーザーといった名前になっている）6種類に加え、スピードアップ・フリント・エクステンドがそれぞれ1種類ずつ用意されている。『グラディウスII』と同じスタッフながら、伝統的なパワーカプセルを切り捨てた辺りに開発者の並々ならぬ意欲を感じ取ることができるのだが…。

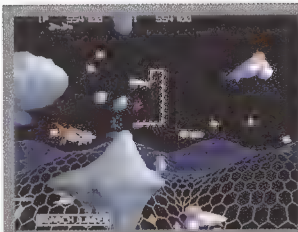
事前公開されたグラフィックの美しさもあり、発売前から大きな話題を呼んだ本作だが、いざ蓋を開けてみると残念ながら大ヒットとはならなかった。皮肉にも世は格ゲームブームの真っ只中。それに加えてSTGはマニア向けの高難易度ゲームの乱発で、本作発売前からすでに客足が遠のいていたのである。



上下無限にスクロールするステージ3。ちなみに空中庭園という設定である。ここのボスはドラゴンで、体当たりやレーザー攻撃を仕掛けてくる。

本作の難易度はシリーズ最凶と揶揄されることもある『グラディウスIII 伝説から神話へ』の反省もあったのか、ちょうどいいバランスに調整されている。普段あまりSTGを触らないという方にも配慮して、いじわるな仕掛けは極力排除、かといってマニアには物足りないかというとそうでもない、攻略のしがいがある箇所も随所に存在しているのだ。数あるSTGのなかでも極めてバランスのとれた作品であると言える。

となれば、やはりヒットしなかったのは時代のせいなのか。もしくは、ステージ間に挟まれる世界観とあまりマッチしていないあの恥ずかしいアニメーション（音声付き）が大きく影響を及ぼしている可能性もある。

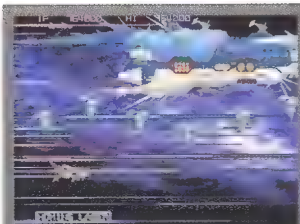


追尾性能に優れたサーチレーザー。敵をどこまでも追い続けていく頼もしい武器だが、それゆえに使いづらい面もある。

だが、近年は再評価の傾向にあり、稼働開始からおよそ15年が経過した2007年には念願の初移植が叶っている。今見てもそのグラフィックセンスは素晴らしい。







ラスタスクロールが多用されているので、人によってはちょっとした"酔い"を感じてしまう可能性も。それほど背景もヌルヌルとよく動く。

アニメは賛否両論

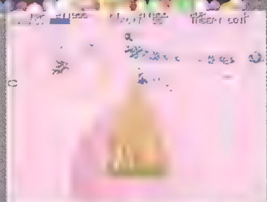




[illegible]いかも知れないが、当時はこのステー[illegible]のア[illegible]らが出る!」の台詞はあまりにも有名だ。

海外版





海外版では2人同時プレイが可能で、さらに残機性からライフ性に仕様が変更されている。そのほかショットが1種類のみになるなど、もはや別ゲームといってもいい内容に。

誰もが知る名作が3D化

ソルバルウ



凹面鏡を使用した無限遠投影システム


オープニングデモでは立体化したソルバルウを見ることができる。ちなみに2013年には当機のプラモデルも発売された。

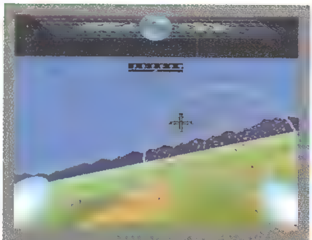
ナムコの名作シューティング『ゼビウス』が大ヒットしてから約8年。その間に『スーパーゼビウス（ガンプの謎を含む）』『ファードラウト伝説』といった続編を業務用・家庭用ハードで展開していったが、1991年ついにシリーズは3D化を迎えた。そのタイトルがシリーズの自機の名称でもある『ソルバルウ』である。

ひとえに3Dシューティングといっても様々なタイプが存在するが、本作は自機のコクピットから周囲を見渡す一人称視点で展開するFPSタイプとなっており、お馴染みのキャラクターがポリゴンで描かれている。

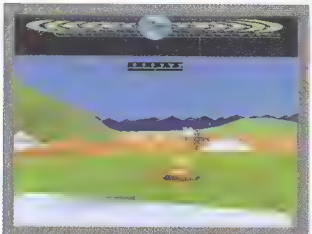

対地攻撃弾であるブラスターは一度に4つまで発射可能。照準が赤く発光したらロックオンとなり発射できる。

現在はダウンロード配信が行われているが、当時は操縦桿が付いたアーケードの大型筐体のみで提供されていたゲームであった。この筐体は無限遠投影システムと呼ばれる凹面鏡を使用した特殊なもので、同年に稼働していた『スターブレード』（136ページ）と同様のシステムである。凹面鏡なので他者がゲーム画面を見られないという完全おひとりさま仕様であったが、戦闘機に搭乗している臨場感が楽しめた。ちなみに前年に開催されたアミューズメントショーでお披露目となった試作機では別の筐体を流用していたためか、無限遠投影システムは非搭載であった。

コクピット視点の3Dとなりゲーム性にも変化は多く、残機制からバリアの残量によるライフ制に変わってはいるが、ザッパーで空中の敵を（地上の敵も撃てるが）、ブラスター地上物を攻撃する従来のルールはそのまま活かされている。もちろん隠しボーナスのスペシャルフラッグも存在する。ただ、意欲的な挑戦には代償がつきもので、視点移動をすると照準も動くなど操作には慣れが必要で難易度も高めであった。


ザッパーは飛行ターゲットを攻撃する以外にも敵弾消しの効果もある。ゲームの仕様上敵弾が避けづらいので攻略には重要な要素である。


当時は大型筐体で稼動しており、操作は操縦桿で行う方式であった。


地上敵の配置が多く弾も撃ってくるので、基本的に高度を下げての戦いとなる。操作に慣れないと地上物に激突することもしばしば。

DATA ソルバルウ

メーカー/ナムコ
発売日/1991年12月

定価/―円

対応ハード: AC（アーケード）

ダウンロード販売	
[illegible]	823円
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

長らく移植とは縁の無い作品であったが、2009年にバーチャルコンソール配信が始まったため、手軽に遊べるゲームになった。

戦略的タンクゲームが進化

タンクフォース



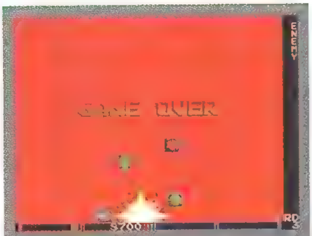
基本的なゲーム性はオリジナルと同じ



『タンクバタリアン』の流れを汲む固定画面シューティング。2人同時プレイが可能で、特定数の敵を倒せばステージクリアだ。



[illegible]る画面全体への攻撃もある。



画面下中央の司令部が破壊されてしまうと残機数に関わらずゲームオーバー[illegible]

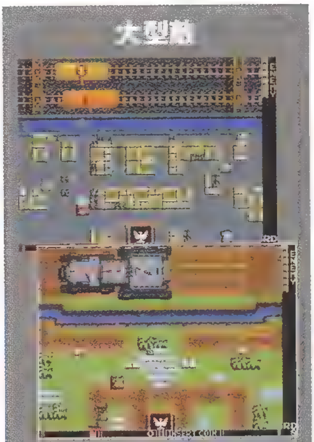
アーケードで発売された『タンクバタリアン』がファミコンでリメイクされた際に『バトルシティー』として進化。そしてさらに本作『タンクフォース』として新たな機能を搭載し、1991年末にアーケードで稼働を開始した。

レンガ調のブロックを中心として非常に地味な外見をしていた前作までと異なり、かなりカラフルになっている。しかし、ブロックの役割は従来とほとんど変わっておらず、基本的には壊せるブロックと壊せないブロックのどちらかである。このブロックの役割は本作では実に重要な部分であり、ブロックを破壊して自分に有利な地形を作り出すことが戦略の1つになっている。特に本シリーズでは明確な守備目標があり、闇雲に敵に向かっていけばいいというものではない。自分にとって戦いやすい地形、守りやすい地形で敵を待ち構えることが、基本になっているのだ。

先にも述べたが本作では司令部の死守が目的になっており、これを破壊されてしまうと問答無用でゲームオーバーになってしまう。幸いにして敵はそこまで露骨に司令部を狙っては来ないが、画面下部を敵がうろつくようになったら要注意。その敵を即座に倒すべく現場に急行しなければならない。もしも、この際に入り組んだ地形に阻まれてしまってはゲームオーバーの危機となる。やはり地形の活用こそが本作の基本なのだ。

前作と比べて大幅に変わった部分にアイテムの種類があり、時間制限付きながら強力な攻撃ができるものもある。上下左右同時に弾を発射する4方向ショットや、地形を貫通するパラボラレーザーなど、戦況を一変させるほどの効果を持つアイテムや、爆撃機による画面全体への攻撃、自機のエクステンドなどは何がなんでも取得したいところ。ただ、そのために司令部がピンチに陥ってしまっては本末転倒ではあるが。

大型敵



前作までは存在しなかった大型のボス敵も登場。基本的に画面上部を左右に移動するだけで、司令部が狙われる危険性は低いが、時間かかりすぎると永パ防止キャラによってミスになる。

DATA タンクフォース

メーカー/ナムコ
発売日/1991年12月

定価/—円

対応ハード
AC アーケード / PC / FC / SFC / MD / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS / SS / GC / Xbox エックスボックス

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

[illegible]もまた2009年にバーチャルコンソールで配信が始まった。もともと協力プレイが楽しいゲームゆえに、[illegible]用ハードとの親和性は高い。

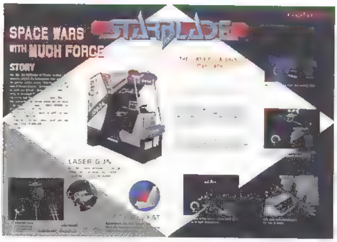
その時宇宙が身近に感じられた

スターブレード



3DCGゲームはナムコの独擅場

80年代後半から失速が続いていたナムコ。しかし、実際のところ当時はまだナムコはトップメーカーの1つとして君臨しており、熱狂的な信者も多数存在していた。しかし、80年代前半の輝かしい作品と比べると明らかにゲームの質は低下してきており、特に『爆突機銃艇』『ピストル大名の冒険』といった質の伴わないおふざけゲームなどによって、ファンの心は徐々に離れていった。また、『ワンダーモモ』『メルヘンメイズ』などの露骨なマニアへの歩み寄りも、硬派なゲーマーにとっては苦々しく感じられた。さらにこの年、カプコンから『ストII』が発売され一大ブームを巻き起こすと、業界内の勢力図は大きく変わっていくのである。



そんなナムコの中で圧倒的に他社に先んじていたのがポリゴンを使用した3Dゲームの分野である。初めて3Dポリゴンを使用した業務用ゲームが発売されたのは1984年6月の『アイ，ロボット』（Vol.8の101ページ）であるが、ナムコも1989年2月の日本初の3Dゲーム『ウイニングラン』を発売。以降、同ジャンルの先端として業界を牽引していく。


宇宙空間を飛び回るという臨場感と迫力はかなりのものであった。筐体は可動こそしないものの大型の凹面鏡スクリーンは没入感に優れていた。

シューティングゲームの分野では本作に先立って1990年4月に『ギャラクシアン[3]』が稼動を開始。同作は大阪での「国際花と緑の博覧会」に出展されたもので、120インチの巨大プロジェクターを採用し、28人が同時にプレイするという超大がかりなものであった。その後は16人版、6人版と小規模なものも発売され、大型のゲームセンターなどで稼働していった。


ナムコが開発した3Dポリゴンシューティング。当時3Dゲームで最先端だったナムコならではのゲームで、映像はリアルタイムで描写されている。


ゲーム全編を通して自機の操作はオートパイロット。プレイヤーは照準を動かして敵機を撃墜する砲手の役に徹する形だ。

ライバル機


ライバル機である「コマンダー」は序盤から登場するがいくら攻撃しても撃墜はできない。その雌雄を決するのは初めの目的である惑星型最終兵器「レッド・アイ」の破壊後である。

DATA スターブレード

メーカー/ナムコ
発売日/1991年9月

AC版の発売日

対応ハード: AC / MD / PS / PS2 / etc.

定価/―円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	未配信

バーチャルコンソールの配信はAC版でゲームアーカイブスの配信はPS版。PS2版は『鉄拳5』のミニゲームとして収録されている。

オートパイロットでひたすら敵を撃つ

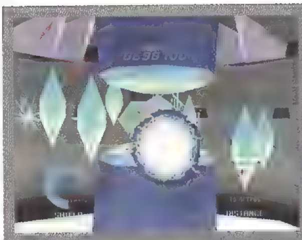


武器は1種類のみ

操縦桿には4つのボタンがあるが、どれを押しても通常のショットが発射されるのみである。



敵弾は自機のショットで撃ち消せるがレーザーは消せないため、敵の砲台は優先して倒していく必要がある。



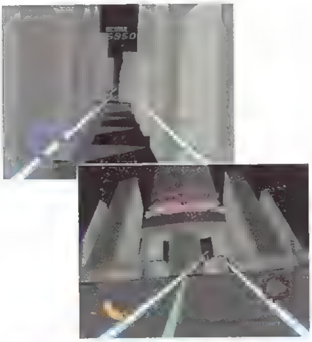
手運による1コインクリアはかなり難しいのだが、連射付きだと状況は一変し、非常に難易度の低いゲームになってしまう。

本作は『ギャラクシアン³』から発展する形で開発された作品で、一般のゲームセンターでも導入できるように1人プレイ用として制作された。ただ、スクリーンに凹面鏡を使用するなど、前作の迫力を損なわないような工夫がされており、プレイヤーは画面に映し出される宇宙空間に吸い込まれるような感覚が得られた。その映像は限りなく美しく未来を感じさせるものだったのである。

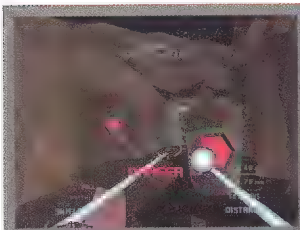
ゲーム性はガンシューティングに極めて近いものになっており、基本的には画面上に出現する敵に照準を合わせて撃ち、破壊していくことが目的になっている。操作は操縦桿で行うが、実は自機は最初から最後までオートパイロットで飛行しており、決まったコースを自動的に飛んでいくようになっている。プレイヤーは画面内で照準を動かし弾を撃つという、言わば「ガンナー」としての役割を受け持つのである。そのため、敵から攻撃されても自機を操作してかわすということはできず、敵弾そのものを破壊するか敵が弾を撃つ前に破壊するか、どちらかで対処する必要がある。

このゲーム性は1983年5月に発売されたATARI社の『スターウォーズ』（Vol.8の76ページ）のステージ1によく似ているが、当時このゲームを日本で輸入・販売していたのがナムコであるため、開発者の頭には同作のイメージがあったのかもしれない。

いずれにせよ本作は3D分野におけるナムコの名声を高め、同年12月の『ソルバルウ』では画面内をある程度自由に飛行できるようになるのである。







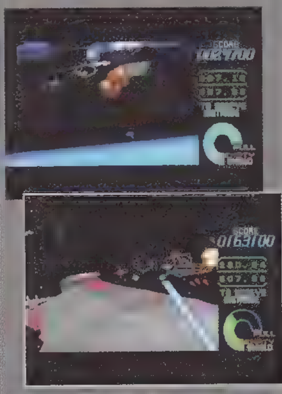
画面左下に表示されているシールド残量が0になってから被弾するとゲームオーバー。なお、シールドはコンティニュー以外で回復することはない。

スターブレード オペレーションブループラネット



2001年のアミューズメントショーに参考出展された幻の続編。開発は中止となったが同作で採用されたドーム型スクリーンの技術は、後に『機動戦士ガンダム 戦場の絆』などに活かされた。

メガドライブ版



メガCDで発売された。さすがにフルポリゴンは無理だったのか破壊可能な部分がワイヤーフレームで表示。見た目はイマイチだが、ゲーム性はしっかり再現されている。

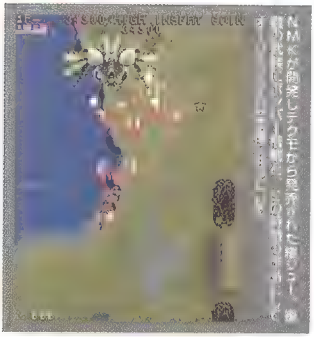


NMKらしさ全開の縦スクロールシューティング

サンダードラゴン

雷龍

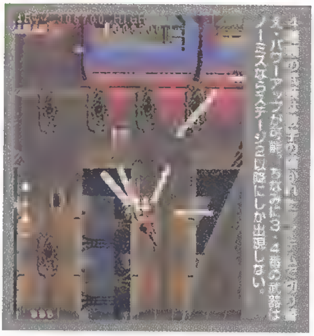
**難しいけれど
プレイしてしまう魅力あり**



NMKが開発しテクモから発売された縦シュー。[illegible]

高難易度シューティングゲームで知られるNMKは、基本的に各メーカーの下請けとして開発に携わってきたが、この時期あたりから自社名を積極的に表に出すようになっていた。本作『サンダードラゴン』も発売元はテクモであるが、タイトル画面にNMKの文字が見える。

さて、ここまで読み進めてきた読者の方は、本作がNMK開発ということで、その難易度が気になるところだと思われるが、大方の予想通りやはり難易度は高い。その原因となっているのが



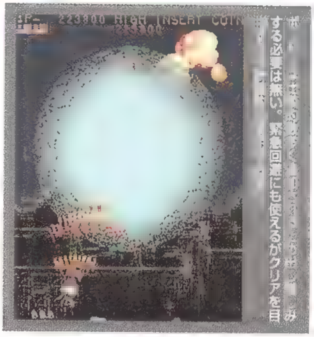
4[illegible]え・パワーアップが可能。ちなみに3・4番の武器はノーミスならステージ2以降にしか出現しない。

敵弾のスピードで、大きめの自機で高速のWAY弾を避けるのはかなり大変。ボンバーが数多く出ることで難易度を緩和しようとしている意図は見えるのだが、実際には完全にボンバーの使用ポイントを決めてパターン化していかないとクリアはおぼつかない。それどころかこの高速弾の前には緊急回避のためにボムを撃とうとしても、反射神経が優れていないと間に合わないであろう。

自機の武器は4種類ありアイテム取得で変更可能。同種のアイテムを取っていけばパワーアップしていく。基本的にはデフォルトのワイド（広域散弾機関砲）が万能だが、威力の高いミサイル（核融合ナパーム弾）が役立つ場面もある。残りのバルカン（振動粒子速射砲）とリフレクト（反射ガス

シリーズ作品

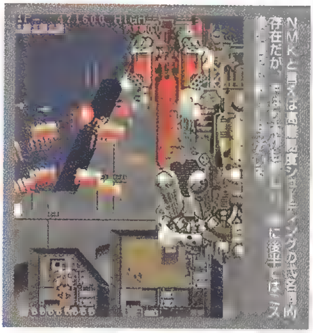
サンダードラゴン2	AC



ボ[illegible]みする必要は無い。緊急回避にも使えるがクリアを目[illegible]

レーザー）は無理して使う必要がない武器。ただ、リフレクトは見た目が非常に格好良く、どうしても使いたくなる誘惑があるが、パワーアップの段階が低いと本当に使い物にならず、後悔することになってしまうのだ。





NMKと言えば高難易度シューティングの代名詞的存在だが、[illegible]に後半はミス[illegible]

DATA サンダードラゴン

メーカー／テクモ
発売日／1991年9月

定価／―円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

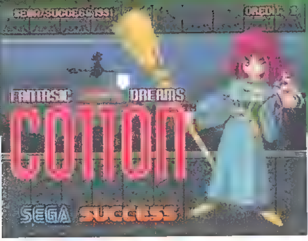
AC アーケード / 64 NINTENDO64 / Xbox / MD / [illegible]

知名度はそこまで低くはないのだが移植・配信は実現していない。権利関係も不明であり今後の期待も低いと言わざるを得ない。

シューティングゲームにもキャラ性が求められる時代に

コットン

FANTASIC NIGHT DREAMS

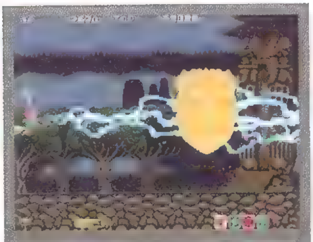


プレイヤーを選ぶ軟派シューティング



サクセスが開発しセガから発売された横シュー。いわゆる萌え系シューティングの元祖的存在であり、コアな人気に支えられたシリーズでもある。

現在ではそう珍しいものではない萌え系シューティングだが、昔はシューティングゲームといえば硬派な舞台設定が当たり前で、本作のような軟派な作品は非常に珍しかった。ましてやステージの合間には主人公コットンを中心とした寸劇まで表示され、これでもかというほどキャラクター性が強められていて、圧倒的にプレイヤーを選ぶゲームになっているのだ。ただし、そのキャラを除いて考えれば、本作はそれほど異端的な作品ではなく、システムさえ理解していれば問題なくプレイが可能だ。



ショットボタンのタメ撃ちで2種類の魔法が使え[illegible]

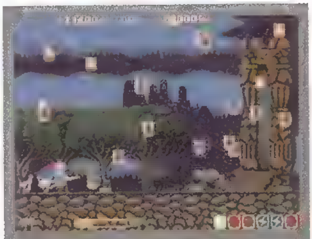
自機から発射される武器はショットとボムの2種類で、前者は前方水平方向に発射され後者は斜め下へ投射される。武器のパワーアップは敵を倒すことで得られる経験値によって行われ、画面下のメーターが一杯になれば1段階強化される。また、特定の敵を倒した際に出現するクリスタルを取っても経験値が得られ、このクリスタルは後述の魔法にも必要となる。

魔法は他の作品でいうところのタメ撃ちだが、系統が2種類あり回数制限もある。使用回数は赤か青のクリスタルを取れば最高6回までストックでき、赤のクリスタルは炎の魔法、青のクリスタルは雷の魔法が射出される。

そのほかにはオプションの代わりに妖精がその役目を果たし、最高で4人まで連れて行ける。普段は主人公の周りで弾を撃っているが、耐久力のある敵には張り付いてダメージを与えてくれる。また、ボムボタンのタメ撃ちで妖精を前方に飛ばすことができ、こちらは回数無制限である。

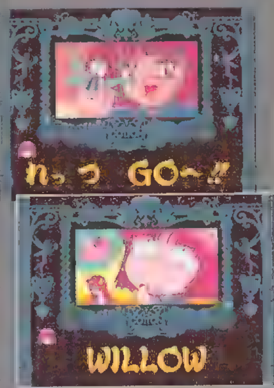
シリーズ作品

コットン100%	SFC
パノラマコットン	MD
コットン2	AC･SS
コットンブーメラン	AC･SS
レインボーコットン	DC



ボーナスステージは空から降ってくる湯呑みをキャッチするというもの。逆に1個も取らなければボーナス点が入る。

主人公コットン



ウィロウが大好きな魔法使い「ナタ・デ・コットン」が主人公。ステージ間には豊富にデモも用意されており、その魅力を余すところなく感じられるようになっている。

DATA コットン

メーカー/セガ
発売日/1991年4月

AC版の発売日

定価/―円

対応ハード: AC, PC, PCE, PS, etc.

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	617円
[illegible]	未配信

定価1500円のPS版が10000円以上で取引されるなど、シリーズを通じてプレミア化しているゲーム。特に帯付きのものは非常に高価だ。

雷牙

STRATO FIGHTER



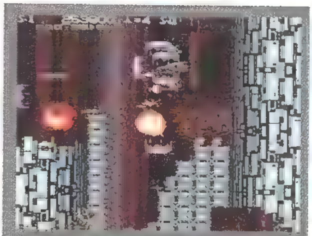
変化の多い ステージ構成



『R-TYPE』から影響を受けていると思われるテクモの横シュー。ステージ2の巨大戦艦などからそれが見て取れる。



[illegible]だし、スクロール方向は変わらない。



[illegible]ただ、丁寧な作りながら売りに欠けてもいたのだ

テクモのシューティングゲームといえば『スターフォース』を代表とする縦シューが思い浮かぶ。確かにその考えは間違いではなく、横シューのジャンルでは本作や『シルクワーム』（58ページ）などやや地味な作品が多い。ただ、ヒットには恵まれなかったものの、そのアイデアや独創性には見るべき部分も多く、本作も良好なゲームバランスや組み合わせが豊富な武器、変化に富んだステージなど見所のある作品になっている。

メインショットは前方集中型のイオンランチャー・上下にショットが発射されるバーティカル・3WAYのショットガンの3種類。サブウェポンとしてはホーミングミサイルと、下方向へのボマーの2種類がある。さらに本作にはオート・ガード・システムというオプションが付属し、これにも敵をロックオンして攻撃するビームライフル・グレネードを投下するソリッドシューター・前方攻撃固定のブラスターの3種類がある。ただ、ガードという名前が付いているにも関わらずオプション自体には攻撃判定や弾消し能力はない。

これらの武装をアイテムによって切り替え、パワーアップさせて進んでいくのだが、それを有効に活かせるように本作は上下方向にスクロールする面があるなど、ステージごとにかなり変化がある。また、本作には自機の方向を切り替える機能があり、ボタン1つで自機が左右に方向転換できる。このように本作は画面全体360度を上手く使ったゲームで、地味な見た目ながら丁寧に作られた良作だと言っていいだろう。



パワーアップ



自機の武装はメインショットが3種類ありそれぞれパワーアップ可能。また、オプションも3種類から選択でき、サブウェポンもホーミングとボムの2種類存在する。

DATA 雷牙

メーカー／テクモ
発売日／1991年2月

定価／―円

対応ハード：AC

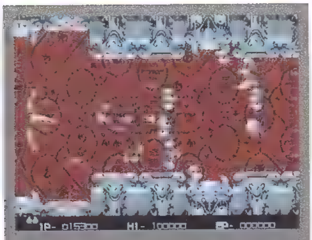
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

移植・配信は実現していない。シューティングゲームが斜陽の現在、知名度も低めな本作が移植される可能性は極めて薄いだろう。

レゾン



そっくりゲームだがパロディではない

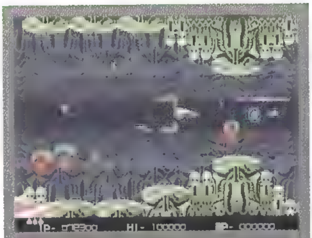


ゲームが始まった瞬間ほとんどのプレイヤーが『R-TYPE』を想起するであろう。ある意味開発スタッフの潔さが感じられる

『R-TYPE』が業界に与えた衝撃は思いのほか大きく、発売から4年が経過しようとしているこの1991年になっても、まだその影響下にあるゲームが発売されている。タイトーから発売されたこの『レゾン』はその中でも圧倒的に『R-TYPE』似であり、タイトルからして同作そっくりなのである。これはアリュメの開発陣の、中途半端に似たものを作るよりは自分が好きなゲームのスタイルを堂々とやる、という判断から生まれたもの。こうして『R-TYPE』リスペクトのソックリゲームが出来上がったのである。



本作の肝となっているのが自機の上下にあるアームで、左右の動きと逆方向にアームの砲口が動くのだが、使いこなすのは難しい。



アイテムによってアームから発射されるショットの種類が変えられる。また、ボタンを押しっぱなしでアームの固定が可能だが、弾は発射されない。

本作にはフォースがない代わりに、自機の上下にアームというパーツがつき、それから弾が発射される。またアームには弾消し能力があり、攻防に役立つものになっている。ただ、アームの攻撃方向は自機の左右の移動方向と逆に動き、慣れるまではかなり使いにくい。アームの固定も役立つ場面もほとんどないのだ。



本作の難易度は非常に高い。それは本作がガチガチの覚えゲーであることに起因する。とにかくパターンを突き詰めていかないと越えられない難所が多く、初見やまだパターンが構築できていない時点での難しさは本書の中のゲームでも屈指のもの。ただ、例え完全にパターンを作り上げても、その操作にはわずかな失敗も許されず、もしもミスしてしまい対空レーザーを失うと、以降が非常に苦しくなってしまうのだ。

パターンゲーム



本作は[illegible]特にボス戦はその傾向が[illegible]。ステージ2で既に知らなければ逃げ切れない攻撃があり、中盤から後半のボスなど言わずもがなである。

DATA レゾン

メーカー/タイトー
発売日/1991年9月

定価/―円

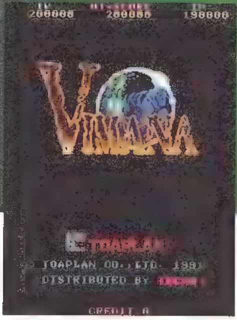
対応ハード: AC

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

アリュメ開発のゲームは他ハードに移植されることが非常に少ない。本作もまた移植は実現しておらず、[illegible]その可能性はほぼない。

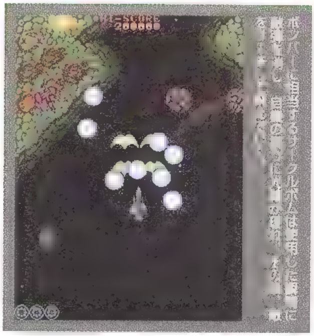
シンプルながら新しいシステムを採用

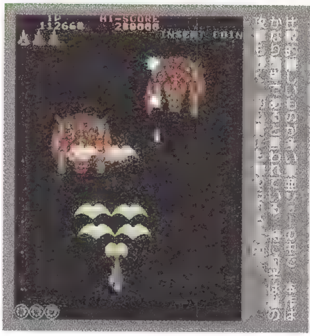
ヴィマナ



見た目もゲーム性も東亜らしくはない







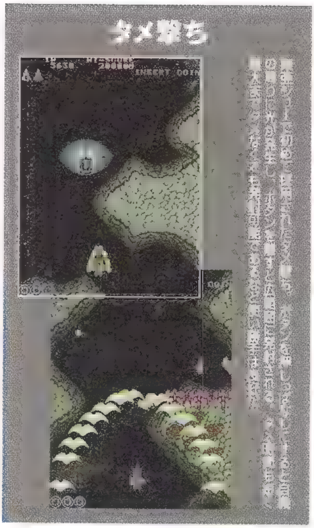
タイトル画面を見て分かる通り本作は東亜プランの作品であるが、販売はテクモが請け負っている。ただし、完全に下請けであった時期と比べるとこの頃は東亜ブランドがハッキリと表示されており、本作をテクモのゲームだと思う人は少なかったであろう。

東亜プランの縦シューということで、知名度はそれなりに高いと考える人もいるかと思うが、本作はかなりマイナーなゲームで、お店への出回りもあまりよくはなかった。その原因は3ヶ月前に発売された『ストII』の影響もあるが、プレイヤーが東亜シューに対して食傷気味になっていたことも大きい。また、縦シューとしては前年に発売された『雷電』の人気がまだ続いており、同タイプのゲームはどうしても比較され、苦戦することになってしまったのである。

本作は東亜シューで初のタメ撃ち搭載作品であるが、その威力はあまり大きくない。他の作品ではタメ撃ちは一撃必殺の高威力攻撃だが、本作では広範囲に弾を撃ち出す拡散型になっており、その代わりにタメ時間が短く取り回しがよくなっているのだ。そのほかにはボンバーがかなり変わっているが、これは『大旋風』のヘルパーの発展形といったものであろうか。

順調に発展を続けてきた東亜プランに暗雲が立ち込めるのはこの後のことであるが、既にその兆候は少なからずあらわれており、本作はそれを象徴していたのかもしれない。





DATA ヴィマナ

メーカー/テクモ
発売日/1991年6月

定価/―円

対応ハード: AC

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
[illegible]	未配信

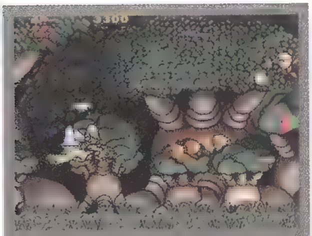
東亜プランの作品の中では知名度も低く、家庭用ハードへは移植されていない。販売はテクモだがいずれにせよ今後移植されることはないだろう。

NMKとUPLの異色コンビ

ブラックハート



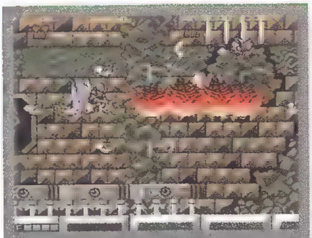
特徴ある作品だが マイナーなゲーム



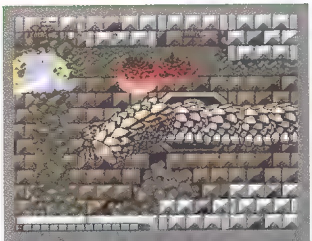
当時としては珍しかったファンタジーシューティング。開発がNMK・発売がUPLという異色タッグで、ドラゴンに乗った主人公が自機だ。

UPLの特徴は巨大な自機にあるが、本作は開発がNMKである。UPL側から自機は大きくとの通達があったのかどうかは分からないが、結果として本作はUPL開発と言われても信じてしまうような変わったシューティングとして出来上がっている。

自機はドラゴンに乗った主人公で、メインショットのほかにアイテム取得により強力なブレスを吐ける。ただし、無限に使用できるわけではなく、画面下のブレスゲージの分だけしか使えない。ほかには3体までの妖精をオプションとして付けられ、それからもメインショットと同時に攻撃が発射される。ちなみに外見的にはライフ制を採用していそうだが、本作は残機制で被弾は一撃でミスとなってしまう。そこで困ったことになるのが自機の大きさで、とてもじゃないが敵の攻撃をかわしきれないと誰もが思うだろう。しかし、実際には当たり判定は主人公の部分のみで、ドラゴンは攻撃判定も当たり判定も持たない存在である。



自機はショットのほかに妖精を助けることでブレスを吐けるようになる。ブレスは威力は高いが画面下のゲージ分しか使えない。



[illegible]は主人公部分にしかない。このことを知らないと敵の攻撃を避けるのが難しくなってしまう。



赤い髪の妖精はオプションとなり3人まで付けられる。とにかく敵が硬い本作では重要なお助けキ[illegible]

ファンタジー世界を中心としたキャラや奇抜なボスなど見るべき点は散見するのだが、如何せんこの時期の作品としては目玉になる部分が少なすぎる。特にシステム面では特筆すべき点がないのだ。独特な世界観やグラフィックの綺麗さは認められるが、それだけではこの激戦時代を生き抜くことは難しかったであろう。また、メーカーの営業力が弱いのも出回りの悪さの原因にもなった。かくして本作はマイナーゲームと化したのである。

独特な世界観



何とも形容しがたいボスや森に魚が飛んでいるなどの独特な世界観と、シリアスなステージ間デモがマッチしておらず、一種異様なゲームが作り出されている。

DATA ブラックハート

メーカー/UPL
発売日/1991年5月

定価/一円

対応ハード

AC アーケード	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
64 NINTENDO	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PS2	DC
Xbox	[illegible]	[illegible]	DS	PSP	etc.

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

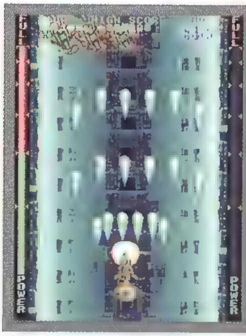
マイナーな作品が続いているが本作もまた知名度は低い。開発・販売双方のメーカーが存在していない現在、移植の可能性は極めて低い。

とにかく連射命

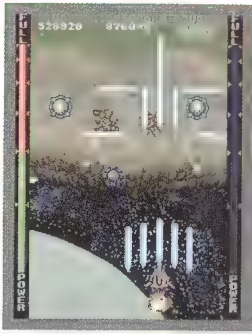
サンダーブラスター



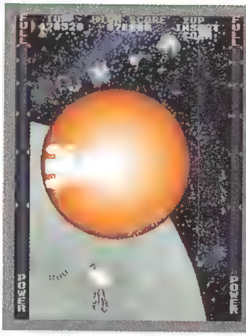
指の皮がすり切れるまでひたすらボタンを連打



アイレム開発・販売の縦シューだが、同時期の他の[illegible]が、出回りはイマイチであった。



自機のショットは4種類あるが、アイテムによるパワーアップはない。その代わりに連射するほどショッ[illegible]



ボンバー[illegible]

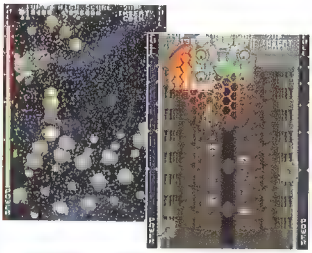
アイレム開発・販売の縦シューである本作は、とにかく連射が命のゲーム性で、まるで高橋名人全盛期のようにボタンを連打する作品になっている。当時は連射機能をつけた筐体はまだ少数派で、プレイヤーは本当に自らの手で連射していたのである。

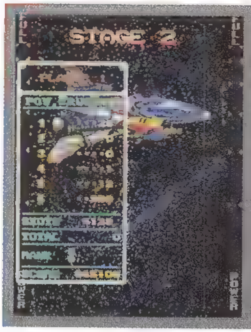
なぜそこまで連射が必要かといえば、本作のパワーアップはショットの連射に依るからで、アイテムは武器の種類を変えるだけでパワーアップアイテムは存在していない。その代わりに連射さえ速ければ自機のショットはあっという間に最高レベルになり、連射装置付きであれば常時最高状態を維持できる。さらにこのパワーの状態はステージクリア時のボーナスにも関係してくるため、ハイスコアを目指すなら指がすり切れるまでボタンを連打する必要があった。

また、本作にはサンダーボールというボンバーがあるのだが、この使用回数に制限はない。その代わりにボタン連打によるパワーチャージが必要なため、ショットの連射力さえ高ければボンバーまで使い放題になるのだ。

ただし、連射が速ければゲームが簡単になるというものでもなく、アイレムの作品だけあって難易度は高い。要は圧倒的な連射力があって初めてスタート地点に立てるわけで、連射が遅いと全くゲームにならない。そんな作品であった。







ステージクリア時のボーナスにも連射が反映される。ひたすら連射を続けパワーのランク[illegible]高く[illegible]は高得点が入[illegible]だ。

DATA サンダーブラスター

メーカー/アイレム
発売日/1991年12月

定価/―円

対応ハード

AC、SFC、MD、PCE、GC、PS2、DC、Xbox、GB、GBA、PSP、etc

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

「Irem Arcade Hits」にも収録されておらず、国内・海外共に移植とは無縁である。やはり、知名度の低さがその原因となっているのだろう。

アフターバーナーの呪縛を破れず

ストライクファイター



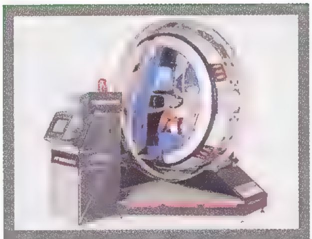
体感ゲームは既に時代遅れ



『G-LOC』の後継作として開発された『アフターバーナー』タイプのフライトシューティング。大型の体感筐体で稼働していた。



爽快感を追求したためかミサイルが撃ち放題になっているのが特徴。時折敵機に背後を取られるなどドッグファイトらしい演出もある。



R-360は前後左右に360°回転可能という体感筐体の最高峰。ソフトとしては『G-LOC』や本作を使用して稼働していた。

『アフターバーナー』の大ヒット以降、セガからは同様の疑似3Dシューティングがいくつか発売され、本作『ストライクファイター』は前年に発売された『G-LOC』の後継作になる。このようなゲーム性を持つだけに本作は通常のテーブル筐体ではなく、クレイドルタイプやR-360といった体感型筐体のソフトとして使用された。

ここでR-360の説明をしておくと、同筐体はセガの体感ゲームの決定版ともいうべき存在で、可動範囲はテレビゲームとしては最高峰。人間が前後左右に360°回転する様は遊園地のアトラクションを彷彿とさせた。当然シートベルトは必須で、必ず係員立ち会いで稼働しており、搭乗前にポケット内のものを出す必要があるなど、あまりに本格的すぎたものであった。プレイ料金も高く、係員の人件費などプレイヤーにもオペレーターにも負担が大きく、導入店は限られ稼働期間もあまり長くはなかった。

体感型筐体用のソフトとして開発された経緯もあり、本作は緻密なゲーム性とは無縁の派手なゲーム性になっている。『アフターバーナー』では弾数制限のあったホーミングミサイルが無制限になっていることもあり、とにかく敵をなぎ倒すようなゲームだが、『G-LOC』のミッションクリア型のゲーム性が受け入れられなかったこともあり、多少大味なのは仕方の無いところだろうか。

故障が多くメンテナンスの手間がかかる体感ゲームは当時既に斜陽であり、本作とR-360は消え去る前の最後の輝きであった。





本作より1年ほど前に発売された大型体感筐体用ゲーム。本作同様疑似3Dフライトシューティングながら、ミッション制を採用したためか評判の方はイマイチであった。

DATA ストライクファイター

メーカー／セガ
発売日／1991年6月

定価／──円

ダウンロード販売

[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

対応ハード

AC アーケード

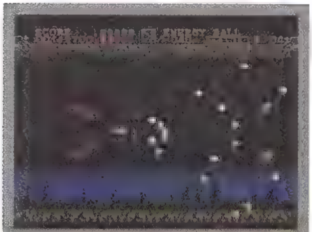
もともと大型筐体用のゲームであり、ゲーム性的にも『アフターバーナー』と大差が無いため、家庭用ハードに移植されることはなかった。

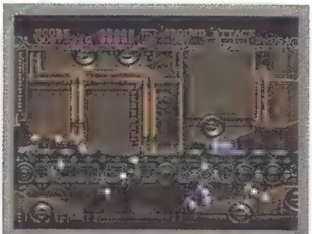
そのキャラデザインは超兄貴へと引き継がれた

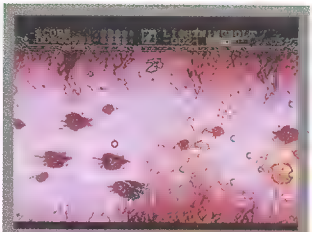
ジノーグ



一部のプレイヤーから圧倒的に支持された


メサイヤ開発の横シュー。自機のショットは3種類あり、同時発射数と威力がそれぞれ5段階までパワーアップする。


サブウェポンに相当する魔法は8種類あり、同種のアイテムを連続取得することで3段階までパワーアップする。


ラスタスクロールや多重スクロールなど高い技術力が駆使されている。ただ、それゆえに画面に見づらい部分もあり、難易度は高めである。

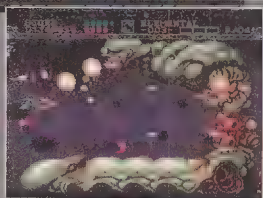
　メサイヤから発売されたメガドライブ用シューティング『ジノーグ』は、高度な技術力と独特なセンスを持ったグラフィックでプレイヤーを魅了した。そのキャラクターの造形はあまりに独創的すぎ、暗く陰鬱な背景と相まって1度目にしたら忘れられないほどのインパクトを持つ。このキャラクター制作の中心人物が、後に『カルドセプト』などで広く知られるようになった中井覚氏で、本作では氏の作り出す何とも形容しがたい世界観を堪能できる。

　自機はアイテムによって武器を、赤の扇形拡散ショット・青の前方強化タイプの平行ショット・黄の前後攻撃ショットの3種類にチェンジ可能で、それぞれの形態で同時発射数とショットの威力が5段階にパワーアップ。羽型のアイテムでスピードも強化できる。サブウェポンに相当する魔法はアルファベットの描かれたアイテム取得で使用できるようになるが、同じアイテムを最高3つまで取得してから使えば効果がアップ。効果の異なる8種類を場面に応じて使っていける。

　ステージは全6面でそれぞれ中ボスとステージボスが存在している。また、最終ステージはそれまでの中ボスと連続して戦う、いわゆるボスラッシュステージになっている。このボスがまた何とも言えない凄まじい造形をしており、右の写真のもの以外にも機械と人間が融合した人間機関車や、船を帽子としてかぶっている巨大船長など、低年齢層や萌えに一切媚びない統一感は凄いの一言である。

　本作は見た目の暗さや難易度の高さから、それほどのヒットには至らなかったものの、一部のプレイヤーからはカルト的な人気を得た。そして、この人気に後押しされるように同路線のゲームが制作されることになり、こうして出来上がったのが『超兄貴』なのである。本作は1作かぎりだが、その精神は後の作品に大きな影響を与えたのだ。

異形のボス達



『超兄貴』の元となったと言われている本作には奇妙なキャラが多数登場。特にボスは個性的すぎるデザインのものが多く、写真下の男根から体が生えたボスはあまりに独創的である。

DATA ジノーグ

メーカー/メサイヤ
発売日/1991年1月25日

定価/6500円

対応ハード: MD

ダウンロード販売

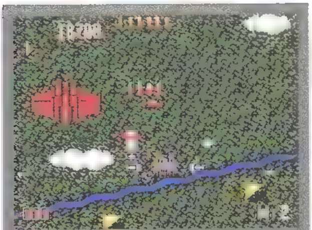
[illegible]	617円
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

他ハードへの移植は実現していない。中古ソフトは相場ありだとかなり高めになってしまうため、特にこだわりがなければ配信を利用するのがいいだろう。

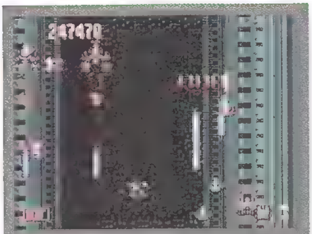
オーバーライド



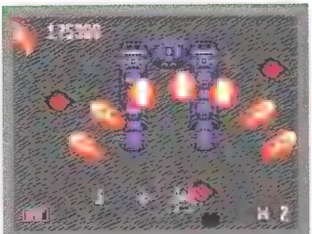
スピード感溢れる大味シューティング



スティング開発・データイースト発売の縦シュー。ライフ制+残機制を採用し、4回のダメージ（回復しなければ）で1ミスとなる



スティングのデビュー作となったゲーム。同社はコンパイルの元社員が設立したメーカーで、本作もスピード感と爽快感溢れる作品になっている。



本作にはプールショットというタメ撃ちが搭載されているが、その効果は弾消しと敵への大ダメージと強力で、使用回数に制限もない。

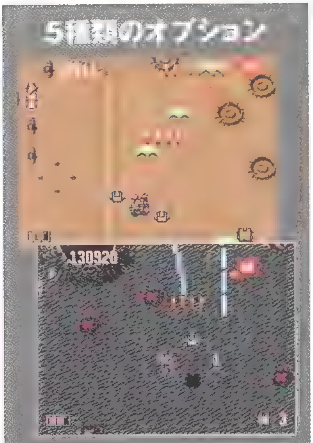
データイーストから発売された本作『オーバーライド』はスティングのデビュー作。同社は元コンパイルの山藤武志氏が設立したソフトメーカーで、本作を皮切りに様々なハードでゲームを開発している。代表作には『バロック』や『Riviera ～約束の地リヴィエラ～』などがあるが、基本的にデベロッパーであるため、その会社名が表に出ることは少ない。

本作は独立したてということもあり、コンパイルシューティングの影響が強く出ている。特に高速スクロールステージなどにその片鱗が窺える。自機のショットはアイテムでパワーアップするがデフォルトの1種類のみ。代わって自機に付くオプションが5種類の武装にチェンジ可能なのだ。さらにオプションの武器もパワーアップしていくため、かなり派手な攻撃が楽しめる。これに対し敵はスピードが速く、四方八方から数で攻めてくるため、とにかくひたすら敵を破壊し続けるという縦シューらしいゲーム性になっている。ライフ制+残機制のため、多少の被弾は許容できるが無敵時間が短いため連続してダメージを喰らいがち。自機を失うと装備は最弱になるが、パワーアップアイテムが大量に出現するため復活はしやすい。

そして、本作の最大の特徴にプールショットというタメ撃ちがある。自機が弾を撃たずにいるとエネルギーが集まっていく。自機が光ったあとにショットボタンを押せば、他のゲームのボンバーに相当する強力な攻撃が放たれ、しかも使用回数に制限はない。そのため、ボス戦はタメ撃ちで攻略しやすくやや単調である。



X68000版のタイトルは「ラストバタリオン」に変更され、ビジュアルシーンが加わっている。PCE版の中古価格はかなり高めだ。



本作の特徴でもあるオプションはアイテム取得によって切り替えが可能。発射されるショットの性能も異なるほか、オプション自体も固定・回転・追従と動きが変わり、パワーアップもする。

DATA オーバーライド

メーカー /データイースト
発売日/1991年1月8日

定価/6500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	617円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード：PC、PCE

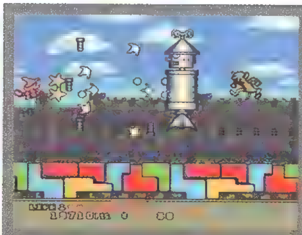
※PCE版の発売日・PCE版の定価

PCエンジンを代表するプレミアソフトの1つ

マジカルチェイス



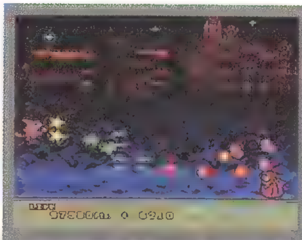
オウガシリーズ以前のクエストが開発



クエストが開発しパルソフトから発売された。ポップな色使いと可愛らしいキャラ、疑似多重スクロールなどの技術力で高く評価されている。

その高いゲーム性とは裏腹に出荷本数が少なく、1993年に雑誌「PC Engine FAN」主導で受注生産による再販を行ったにも関わらず、それでも幻のソフトとなっている本作。開発したのは『オウガ』シリーズで名高いクエストで、当時はまだ無名のソフトメーカーであった。

自機&主人公はほうきに乗った見習い魔女のリプルで、誤って逃がしてしまった6匹の悪魔を封印するのが目的となっている。自機の周りに付随する星はオプションとしての役割を果たし、自機の動きに合わせてその位置を変える。オプションには弾消し能力があるため、これを上手く使うことが肝要になっている。



ライフ制を採用し残機はない。全6ステージクリアでゲームオーバーになる。ミスした場合にはコンティニューもありだ。

特定の敵を倒すとクリスタルを落とし、これを集めてショップへ行けばパワーアップが購入できる。ショップでは自機のショットはもちろんのこと、スピードアップやライフ回復などのほか魔法も購入できる。魔法はショットボタンを素早く2回押せば使用でき、ライフ回復やオプションの弾消し能力の強化、画面全体へのダメージの3種類があり、6個までストック可能で、購入した順番に使っていくことになる。

ステージ構成はザコ戦→中ボス→ザコ戦→ステージボスという形で、これが6ステージ（逃がした悪魔の数）ある。ただし、ゲーム開始前に難易度を「らくらく」にしていた場合はステージ3でゲームオーバーになってしまう。ちなみに本作はライフ制で、ライフが0になればゲームオーバーで残機はないが、ショップで買えるエリクサーが残機の代わりになっている。

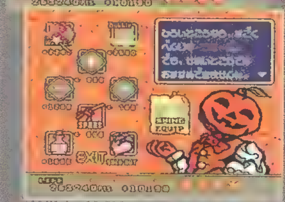


星形のオプションは自機の移動方向と逆へ移動する。通常弾を防ぐ効果もあるため、この使い方が重要となる。

このように本作は既存のゲームの特徴を上手く組み合わせてまとめている。斬新な機能などはないが、ゲームバランスが良く、そこが高評価に繋がったのであろう。また、可愛らしいキャラ達や優しい色使いもポイントで、殺伐としたシューティングゲームにおいては貴重な存在である。

ショップでパワーアップ





敵を倒した際に現れるクリスタルを集め、フィールド上のショップに入れば、様々なパワーアップが購入できる。ただ、ショットは新しいものを買うとそれまでの装備はなくなってしまう。

DATA マジカルチェイス

メーカー/パルソフト
発売日/1991年11月15日

定価/7800円

対応ハード: PC / PCE / GB

ダウンロード販売
未配信
未配信
未配信

古くから有名なプレミアソフトであり、PC版・GB版にもプレミアがついている。PCE版には初版版と再販版があるがどちらも極めて高価である。

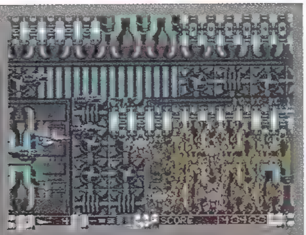
※…PCE版の発売日・PCE版の定価

上位ハードの実力を魅せた

オルディネス



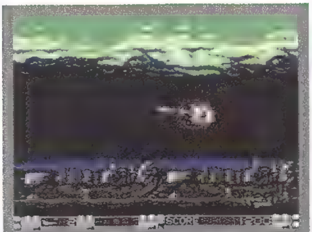
ハードを牽引する力はなかった



PCエンジンスーパーグラフィックス（SG）専用ソフトとして発売された。その描き込まれたグラフィックは当時としてはかなりのものである。

本作『オルディネス』は86ページで紹介したPCエンジンSGの5本しかない専用ソフトの1つである。しかも、SG発売からは既に1年以上が経過しており、本作はその不調なハードのテコ入れとして重要な役割を持っていた。となると、本作に与えられた使命は視覚的にSGは凄いと思わせるような見た目にあったのではなかろうか。それゆえに本作は背景に至るまで細かな描き込みがなされており、さらに巨大なボスを動かすなど演出面にこだわった作品になっている。

システム面では最高で4個まで付けられるシャトル（オプション）が特徴的。通常、シャトルは自機の上下に最高4つまで付けられ、自機と同種のショットを発射する。切り替えボタンを押すとシャトルは自機から離れ、敵をサーチして自動的に攻撃してくれる。さらに切り替えボタンを押しっぱなしにするとシャトルが自機の周りを回転し、この時のみシャトルに攻撃判定と弾消し能力が発生する。また、特殊な機能としてショットボタンを押しっぱなしにすると、自機の前方に攻撃判定を持ったバリアを張れる。



[illegible]

これらのシステムを使いこなしながら仕掛けの多いステージを進んでいくのだが、実際のところ難易度はかなり高め。シャトルを臨機応変に使うと言うよりは場面によって使用法を固定するような完全な覚えゲーになっている。こういったゲーム性は横シューにはよくありがちなことではあるが、かなり人を選ぶゲームであるのは間違いがない。



巨大ボスとの戦いなど派手[illegible]が、実際はパターン重視の覚えゲーである。自機の当たり判定も大きく難易度はかなり高い。

さて、先に述べた本作の使命であるSGの普及に関してはどうなったのかといえば、これは惨敗に終わっている。同時期に出た3種のハードのうち、従来の路線を継承したコアグラフィックスは好調であったが、廉価版のシャトルはCD-ROM²の接続が出来ない欠点から、SGはその価格により出荷台数は伸び悩んだ。

オプション



オプションは通常自機の周りを漂っているが（写真上）、ボタンを押すと敵機を自動的に追尾しながら攻撃してくれる（写真下）。この切り替えは常時何度でも可能だ。

DATA オルディネス

メーカー/ハドソン
発売日/1991年2月22日

定価/9800円

対応ハード: PCE

ダウンロード販売

[illegible]	未配信
[illegible]	617円
[illegible]	未配信

PCエンジンスーパーグラフィックスはハード自体の出荷台数が少ないゆえにソフトの流通本数も少なく、大半がプレミア化してしまっている。

第7回キャラバン公式認定ソフト

ファイナルソルジャー

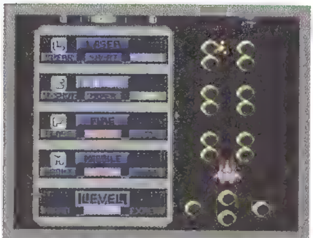


キャラバンも遂に7回目を迎える



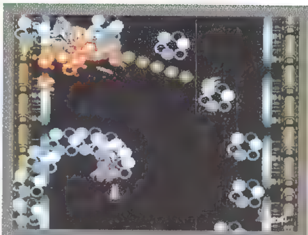
『スターソルジャー』シリーズの一作でファイナルを冠するが最終作ではない。爽快感を重視するシリーズゆえにゲーム性はシンプルの一言。

第5回のキャラバンソフト『ガンヘッド』、第6回の『ファイナルソルジャー』は共に外注メーカーの開発であったが、この『ファイナルソルジャー』もナウプロダクションの開発になっている。もともとはファミコンが舞台であったキャラバンがPCエンジンに移行して4年の歳月が過ぎ、この年にはナグザット主催で「サマーカーニバル」なる大会が開かれるなど、状況は混沌としていた。しかも、そのサマーカーニバル用のゲームが『ガンヘッド』と同じコンパイル制作（しかも発売日が1週間後）だというのであるから、さらに話はややこしくなっていた。



[illegible]プ画面で自機の武装や難易度を変更可能だが、バルカンはデフォルトのまま固定される。エキスパートは敵がかなり硬くなり難しい。

本作は前作『スーパースターソルジャー』のゲーム性を受け継ぐ形のシリーズ作だが、それと同時に『ガンヘッド』の遺伝子も色濃く継承されている。独自性のあるシステムとしてはゲーム開始前に自機の武装の変更が行えることがある。ここではデフォルトのバルカン以外の4つの武装を、3種類から選択でき、その組み合わせは81通りにもなる。ただし、そこまで全ての武装を使いこなすプレイヤーがいるかどうかは疑問だが。



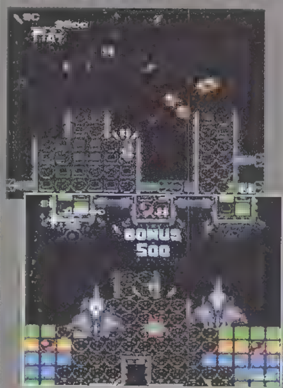


武装は数多くあるが結局使いやすいのはデフォルトのバルカン。ちなみにキャラバンモードはこの武装固定でミサイルやオプションもつかない。

オプションを消費してウェーブを放てる。オプショ[illegible]

最後に本来のメインであるキャラバンモードだが、プレイ時間を2分or5分間から選択でき、専用のステージをプレイすることになる。このモードでは武装はバルカン固定で、パワーアップはするがミサイル・オプションは登場せず、従ってウェーブも使えない。時間は短いが本作の面白さが集約されたモードだ。

スペシャルバージョン



キャラバン会場で配布された限定バージョンでキャラバンモードのみ遊べる。限定2万本とそれなりの数が配布されたが、現在はプレミア価格で取引されている。

DATA ファイナルソルジャー

メーカー/ハドソン
発売日/1991年7月5日

定価/6500円

対応ハード
AC　PC　PCE　PSP

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	617円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PSPの『ソルジャーコレクション』に収録されているが、中古ソフトはプレミア価格。バーチャルコンソールの配信を利用するのが最も安価だ。

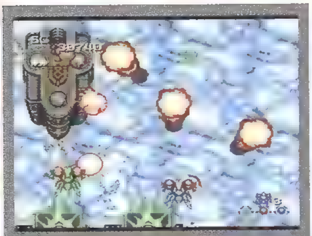
※…PCE版の発売日・PCE版の定価

コンパイルの新シリーズに繋がった一作

精霊戦士スプリガン



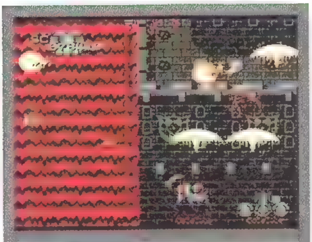
開発元主催のイベントソフトにも



操作は移動とショット＆ボムのオーソドックスなもの。他のPCEのSTGにもあったようにセレクトボタンでスピードを調整する機能もある。

『精霊戦士スプリガン』はPCエンジン専用タイトルとして1991年に発売。コンパイル開発のナグザット発売という組み合わせである。

開発当初はコンパイル代表作に数えられる『アレスタ』シリーズの一作として企画されており、名称変更を繰り返した後このタイトルに落ち着いたという経緯がある。それゆえ世界観などに類似した点がいくつも見られる。しかし、本作を皮切りに独自のシリーズとして展開していくこととなり、後に『スプリガン』シリーズとして続編も制作された。ただし、スーパーファミコンで発売された『スプリガン・パワード』に関してはコンパイルは開発に関与していない。



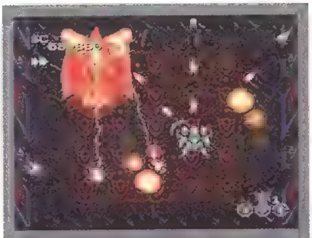
自機は初期状態の貧弱性が目立つ機体なのでなるべくミスは避けたいタイプのゲーム。しかし、パワーアップは強力で破壊に快感を覚える。

また、本作はハドソンのキャラバンに対抗したサマーカーニバルというゲーム大会の対象ソフトでもあり、記念すべき第1回大会で使用されている。そのため、ゲームモードはメインモードのほかに、スコアアタック、タイムアタックモードも搭載されていた。大会は知名度やプロモーション力の違いでハドソンキャラバンほど大々的には盛り上がらなかったものの、腕自慢が全国各地から集い、熱い戦いを繰り広げた。

CD-ROM媒体で発売されたゲームなので、ステージクリア後のイベントシーンにも力が入っているし、キャラクターボイス付きでもある。同時期の家庭用ゲームとしてはグラフィックのクオリティも高くメディアの性能を存分に発揮した内容といえる。それでいて116ページの『ダウンロード』（あちらはHuCARDだが）のように本編が薄く作られているわけではなく、シューティングの部分も精霊玉による多彩なパワーアップを軸に爽快感のあるゲームに仕上がっている。

シリーズ作品

スプリガン mark2 Re-Terraform Project	PCE
スプリガン・パワード	SFC



アイテムの精霊玉は4色あり、最大3個ストックが可能。この組み合わせによりショットの質が変化するので好みのパターンを見つけたい。

イベントシーン



ボイスやイベントシーンのこだわりはCD-ROMならではのもの。ただし、同時期のゲームにありがちだったクドい演出ではなくオプションでスキップも可能。

DATA 精霊戦士スプリガン

メーカー／ナグザット
発売日／1991年7月12日

定価/6500円

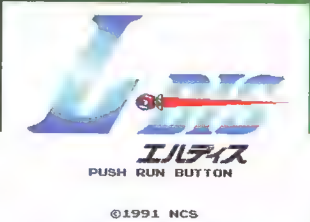
対応ハード: PCE

ダウンロード販売	
[illegible]	617円
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

PCエンジンのCDロムで発売された。中古ソフトはプレミア価格で取引されることが多く、特にこだわりがなければ配信を利用した方がいいだろう。

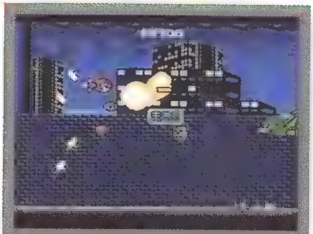
独特なノリがクセになる

エルディス



見た目は可愛いが中身は凶悪


CDロムの大容量を活かした横シュー。豪華声優陣を起用し、要所で音声が入るなど、そちらの方面で有名なゲームでもある。


自機のパワーアップのほか、「まるち」「ぴいとる」「はいぱー」といったアイテム取得で、それぞれ対応したオプションがつく。


ボス敵のデザインも可愛らしいものが多く、ほのぼの系シューティングに見えるが、その外見に反して難易度は意外に高めだ。

しゃべるシューティングゲームとして一部で有名な本作は、CDロムの大容量を活かし、有名声優を多数起用している。その面々は千葉繁・田中真弓・三田ゆう子・冨永み～な・富山敬（故人）といったベテラン勢で、ゲームよりも音声に力が入れられているのではないかと勘ぐってしまうほど。実際のところゲーム自体はHuCARDで足りる容量ではないかと推測され、音声がなければCDロムを使用する意味は薄いと思われる。

ゲーム的には自機のパワーアップも存在するが、それよりも重要なのがオプションである。オプションはアイテム取得時に3種類から選択でき、それぞれ異なった種類のショットが発射される。このオプションはゲーム開始時にそれぞれ3パターンから選べ、3×3の9種類のオプションが存在することになる。その攻撃方法もハイヒール型のミサイルが地を這っていったり、トンカチ型の弾が斜め方向に発射されたりとユニークなものが多いが、中にはかなり使いにくいものもある。

画面写真を見てもらえば分かる通り、外見的にはコミカル路線の本作だが、その難易度は高めで歯ごたえがある。大御所声優のボイスもゆっくり聞いている余裕もあまりない。特に後半ステージは敵の攻撃が激しく大量の弾が飛び交うほど。コミカルな外見に騙されると痛い目に遭うこと間違いなしである。ただし、難しさに対するフォローもしっかりとしており、裏技でデバッグモードが選択できるようになっている。ここではステージセレクトから自機のパワーアップ、残機設定などのほか無敵になることもできてしまうのだ。



3パターンの武装


ゲーム開始時にオプションの武装を3パターンから選べる。ゲームの途中で変更はできず、どれを選択するかで難易度も変わるが、どのパターンでもクリアは可能だ。

DATA エルディス

メーカー／メサイヤ
発売日／1991年7月12日

定価/6500円

対応ハード: PCE

ダウンロード販売	
[illegible]	823円
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

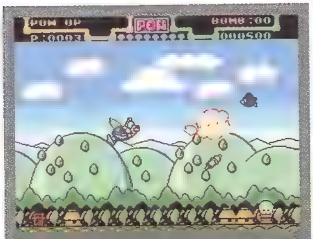
[illegible]で発売されていた。バーチャルコンソールの配信が利用可能で、中古ソフトの価格もかなり安めだ。

こっちの天狗はかわいいやつ

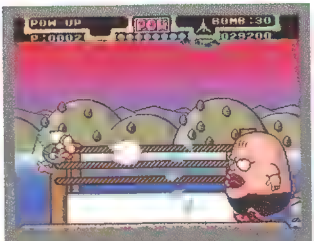
はなたーかだか!?



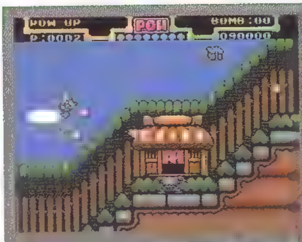
ふざけたタイトルだが内容は濃い



ゲームは横スクロールで展開。天狗は[illegible]トの他にサブウェポンを使用できるが、発射には条件がある。



敵キャラのデザインはゆるいものからイカれ系まで[illegible]



天狗には3ランクのサイズがあり、デフォルトの小状態ではサブウェポンが使えない。パワーアップとしてはオプションの小天狗もある。

この『はなたーかだか!?』という奇妙なタイトルのシューティングは、タイトーがPCエンジンで発売したソフト。タイトーは早くからPCEのサードパーティーとして参入していただけにリリースされている作品数も多い方だが、ここまで完全にふざけているタイトル名はほかにはないだろう。ちなみに1989年につけ鼻を装着したとんねるずが手巻き寿司を片手に「はなたーかだか」というセリフを連呼するミツカン酢のTVCMが放送されていたが、本作はそれとはまったく関係のないゲームである。

では、本作の「はな」とは一体何なのか。これは恐らくプレイヤーキャラクターのことを指しているのだろう。そう、本作は天狗を操作するシューティングなのである。

…といっても、ファミコンの『暴れん坊天狗』のような奇怪な世界観の作品とは異なり、ゲームの舞台は和風かつかわいらしくコミカルなものとなっている。設定としては天狗は主人公ではなく、興味本位で洞窟を探検していたキツネのコン太が邪悪な封印を解いてしまったことにより、魔人に彼女を攫われてしまい、天狗に助けを依頼したというもの。それでもプレイヤーキャラなのだから天狗が主人公といいたいところなのだが…。その理由はエンディングで明らかになる。

なお、ゲームは全6ステージと少なめだが、各ステージには魔人の子分が隠れており、裏面に移行して封印のかけらを取るという目標があるので、1ステージの内容は濃い。この裏面は無視して進むことも可能なのだが、その状態でゲームクリアすると、取らなかった封印のかけらの分エンディング画面が隠れてしまうというバッドエンド扱いになる。ほかにも『スーパーマリオ』のように自機が巨大化パワーアップしたり、サブウェポンが豊富であったりと結構しっかり作られた作品である。

姑息な罠攻撃



ステージには所々に罠があり、写真の箇所のように触れると即ミスとなる。ゲーム開始直後に受ける洗礼でもあるが、かかった際のバカにされた絵にムカツクこと間違いなし。

DATA はなたーかだか!?

メーカー/タイトー
発売日/1991年8月9日

定価/7200円

対応ハード: PCE

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

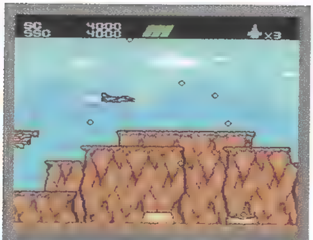
[illegible]によってPCエンジンオリジナル作品である本作は移植版や配信版が存在しない。また、中古ソフトはプレミア価格で取引されている。

もっと丁寧に作っていたら確実に名作の仲間入りを果たしていた

パワーゲイト



見た目のチープさに反しゲームは及第点



SELECTボタンはウェポンの切り替えとバックファイヤー攻撃を兼ねている。バックファイヤーには攻撃判定があるので後方攻撃に使用可能。



赤点滅している敵を倒すとパワーアップアイテムを落とす。またウェポンを落とす場合もあり、各ウェポンはそれぞれ無制限にストック可能だ。



[illegible]アップとスピードアップはミスしてもなくならない。

電源を入れて多くの人が驚くのが、そのグラフィックであろう。色使いや背景の描き込みがファミコンレベル…というよりも、この当時ならファミコンでももっとマシかもしれない。この事実は当時も批判の対象となっていたのだが、グラフィックはチープなのに多重スクロールを実現しているなど、力の入れどころが謎である。

これでゲーム自体も手を抜いていたら完膚なきまでのクソゲーだったのだが、見た目の悪さに反してゲーム自体は非常によくできており、そのバランス感はPCエンジン屈指と言っても過言ではないほど。具体的には敵の配置や弾速などがちょうどいい感じに調整されており、プレイ感がとにかく心地いいのである。

また、本作は一般的なSTG同様、自機は道中のパワーアップアイテムを取得することで強くなっていくのだが、それとは別にクリア後の称号によってもパワーアップできるという一風変わったシステムを採用している。しかも、この称号によって得られたパワーアップはミスしてもなくならないという仕様。称号はスコアに応じて与えられるため、ゲームをより有利に進めるためには、常にハイスコアを狙っていかなければならない。家庭用においてはあまり意味をなさないスコアがこういった形で活かされているのは特筆すべき点と言えるだろう。

と、ここまでグラフィック以外は手放しで褒めてきたが、ボス戦がつまらないのは大いなる欠点。しかもステージ4と5にはボス自体が存在しないという有り様だ。また、BGMが使い回しなのもどうかと思う。せっかく1つ1つの楽曲は素晴らしいのに、これはあまりにももったいない。もしこの使い回しがゲームを盛り上げるための演出なら大歓迎だが、本作の場合は完全に手抜きとしか思えないのである。

とにかく色々と惜しい本作。もう少し丁寧に作りこんでいれば、名作となったに違いない。

絶妙のバランス感覚



道中は丁寧に作られており、PCエンジンのタイトルのなかでも屈指のバランス感を誇る。いわゆる弾幕系のように敵の弾は多いが、弾速がちょうどよく、"避けている感"が妙に気持ちいい。

DATA パワーゲイト

メーカー/パック・イン・ビデオ
発売日/1991年8月30日

定価/6200円

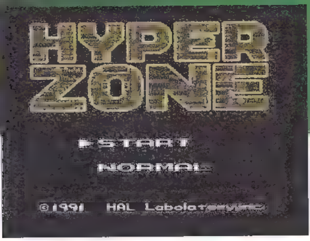
対応ハード: PCE

ダウンロード販売	
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

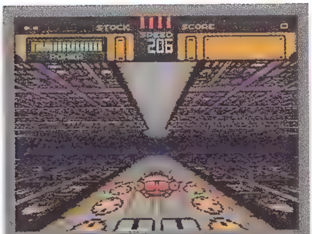
PCエンジンオリジナルのタイトルには後世のハードに移植されていないものが多い。本作は中古価格も高めで、購入はややためらわれる。

新鮮味の薄い見た目とゲーム性

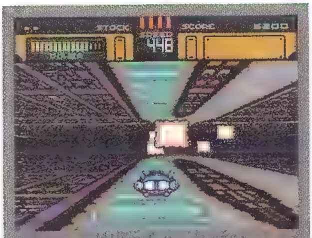
ハイパーゾーン



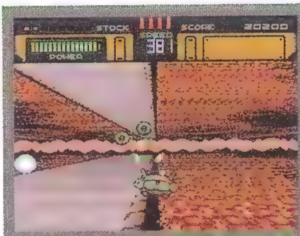
他社作品に似すぎたゲーム性



ステージはレベル表示となっており、全8ステージ存在。強制スクロールなのでレー[illegible]のようにアクセルボタンはない。



[illegible]ジ中に現れる[illegible]ゾーン[illegible]できる。



コース[illegible]エネルギーがビシバシ削られていくため、[illegible]コントロールテクニックが問われる。

擬似3Dシューティングといえばやはり『スペースハリアー』タイプのゲームが思い浮かぶが、『ハイパーゾーン』のようにマシンに乗って奥行方向へのスクロールを駆け抜けるゲームも存在した。

SFCタイトルとして発売された本作はHAL研究所の開発・販売作品で、ゲームの雰囲気は1990年に発売されたSFCのローンチタイトルのひとつである任天堂の『F-ZERO』に似ている（向こうはシューティングではないが）。まあ、この辺は任天堂のセカンドパーティーでもあるソフトメーカーだけに似通った点があっても別段驚くことではない。

しかし、ゲーム性は1986年にナムコが発売した大型筐体のアーケードゲーム『サンダーセプター』に酷似しており、システムは同作を参考にしたと思われる。無論、ステージの最後にボス戦があり撃破してクリアなどオリジナルの要素も設けてはいるが、なんとなくHAL研らしくないゲームだと感じてしまう。

もっとも、HAL研は『星のカービィ』などのビッグタイトルのイメージが強いのでヒット作ばかりを連想しがちだが、過去にはやらかしているゲームもそれなりにはある。本作がやらかしか否かは微妙な線ではあるのだが、敵を撃ちながら決められたレールの上を疾走するというコンセプトの割にはスピード感に乏しく画面上部に表示されたMAX450キロ近くにも達するスピードメーターも虚しく映る。スピード感でいえばFCの『F1レース』のターボ作動時の方が速く感じられるほど。SFC黎明期の作品とはいえ、厳しい見方をするとゲームは全体的に淡泊であり、単調なうえに爽快感に欠ける内容だ。

それでも『カービィ』シリーズ同様、石川淳氏が担当するサウンドは一定の評価があり、見どころがないわけではない。

ボス戦



[illegible]『サンダーセプター』と異なるのはステージの最後にボス戦がある点。自機にはパワーアップ[illegible]がないのでひたすら[illegible]を撃つのだが、ボスはカチカチに硬い。

DATA ハイパーゾーン

メーカー /HAL研究所
発売日/1991年8月31日

定価/8500円

対応ハード

AC / PC / FC / SFC / [illegible] / PCE / N64 / PS / SS / GC / PS2 / DC / Xbox / GB / GBA / DS / [illegible] / etc

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

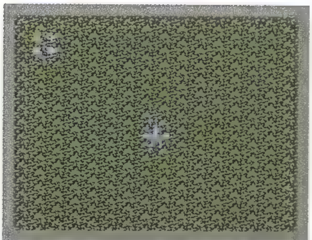
中古価格は激安。Amazonに大量に1円出品（配送料に注意）されていることからも、中古市場でのだぶつきがうかがえる。

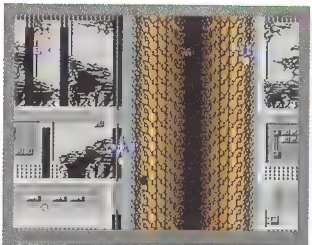
ファミコン末期の傑作STG

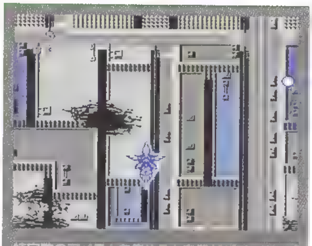
クライシスフォース



FC人気に陰りが見えても妥協しなかった作品


攻撃はショットのほかにABボタン同時押しで放てるボムがあり、これが強力。回数制限付きだがステージクリアで回復する


自機はデフォルトで3段階の変形が可能。ショットの射出方向やボムの内容も変化するので、場面に応じて使い分けていくのが基本。


特定数のアイテムを集めると自機がパワーアップし、一定時間無敵に。設定上は相方機と合体している体である。

ファミコン末期に発売された『クライシスフォース』は、コナミのオリジナル縦スクロールシューティング。コナミはこの後、ディスクシステムで以前に発売された『もえろツインビー』のカセット版を発売しているが、オリジナルの新作としてみればこれがファミコンで最後のコナミシューティングということになる。

「ファミコンの限界を越えたスーパーグラフィックス!」とパッケージに書かれたキャッチコピーの通り、末期の作品らしくグラフィックの作り込みは凄い。本作にも1988年に発売された同社のAC移植タイトル『グラディウスII』に用いられたVRC IVという特殊なROMチップが使用されている。そのためファミコンとは思えないほどの、高精細なグラフィックが実現しているのだ。もっとも、ファミコン末期はハードの限界に挑戦した描き込みにこだわり、色彩鮮やかな作品も少なくなかった。

しかし、本作はビジュアル面だけでなく内容も評価されている。ハードの性能上、ファミコンソフトは大量の弾を表示するとチラつきや処理落ちが起こりやすかった。そういった欠点を克服し、本作は弾幕系シューティングに挑んできたのだ。その完成度は高く、大量のザコ敵や弾を表示しても問題なく動き、前述のような問題点はほぼ解消されている(ただし、2人同時プレイ時には処理落ちが見られる)。しかも部分的に多重、高速スクロールまで実現しているというこだわり様。まさしく当時のコナミの技術力を存分に見せつけた内容である。

基本的に難易度設計は低めであり、さらに3段階の設定変更が可能なので、初心者から上級者まで幅広い層に対応している。間違いなく傑作と呼べる作品であるのだが、残念なのはやはりファミコン末期の作品だけに出荷数が少なく、現在流通している中古ソフトが高額である点だ。

ストーリー


主人公は高校生の双子の兄妹で、実はムーの戦士の子供という設定。2人は1万年ぶりに復活した古代国家アトランティスが生み出した化け物7体を退治するため出撃する。

DATA クライシスフォース

メーカー/コナミ
発売日/1991年8月27日

定価/6000円

対応ハード

AC PC FC

ダウンロード販売

[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

[illegible]ト末期の作品で出荷数が少ないにも関わらず評価が高いため、プレミア化している。今後の配信が待たれるゲームの1つだ。

異色シューティングゲーム

UNCOMMON
UNUSUAL
UNCONVENTIONAL
UNIQUE

UNIQUE STG

- クォース
- ガントレット
- ランパート
- オトッキー









シューティングゲームと一口に言ってもそのゲーム性は多種多様。中にはオンリーワンのゲーム性を持つ独特な作品もある。また、1つのジャンルに当てはめることが出来ないゲームも存在している。ここでは、本編では掲載できなかった独特なゲーム性を持つ作品をひとまとめにして紹介していこう。

パズルとシューティングの融合形

クォース



唯一無二
本作だけのゲーム性



シューティングとパズルが融合した独特なゲーム性を持つ。上空から落ちてくるブロックを自機から発射される弾で四角にすれば消せる仕組みだ。

本作『クォース』はコナミ開発・販売のゲーム。そのゲーム性はあまりに奇抜で、キャッチコピー通り前代未聞の作品になっている。それなりに人気のあったゲームなのだが、続編が作られることはなく、類似作も存在していない。まさしく孤高のシューティングゲームなのだ。

本作のゲーム性はシューティング+落ち物パズルといったもので、画面上部から落ちてくるブロックを消していくのが目的。そのためには自機から発射される弾でブロックを四角形にしなければならない。弾はブロックに当たるとくっつき、それによって四角を形成するようにしていくのだ。ブロックは次々と出現し、それを消す前に画面下に到達してしまった場合はゲームオーバーとなる。

それだけではただの作業ゲームになってしまうのだが、より大きな四角を作ること、複数のブロックを同時に消すことで高得点が入るようになっており、そこに様々なテクニックが必要になっているのだ。また、2人用では協力プレイや対戦プレイも可能になっており、その際には1人用にはないゲーム性も楽しめる。

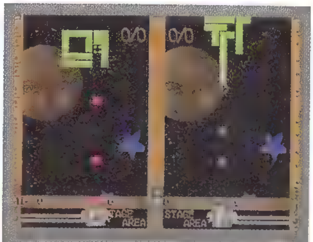
ただ、実際のところ作業感がどうしても拭いきれない部分もある。しかもシューティングとしては爽快感が皆無であり、両ジャンルの面白さを持つ反面、欠点も色々と多い。ゲーム性を発展させにくいのも続編が出ない原因になっているのだろう。



フィールドは縦方向にスクロールしており、一定距離進めばステージクリア。ブロックが画面下部のラインに到達するとゲームオーバーだ。



複数のブロックをまとめて大きな四角にして消せば得点に倍率がかかり、しかも結果的に少ない弾数で効率よく消せる。



2人用では画面2分割の単純な同時プレイ、同一画面での協力プレイ、対戦プレイの3種類から選ぶことができる。





緑色のブロックを消せば画面内のブロックが全て消える。家庭用ハード版ではこういった特殊ブロックの効果が増やされている。

DATA クォース

メーカー/コナミ
発売日/1989年10月

定価/—円

対応ハード
AC PC FC PCE 64 PS SS GC PS2 DC Xbox GB GBA etc.

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

単純なゲームゆえにファミコン版やゲームボーイ版でもかなり楽しめる。バーチャルコンソールの配信はMSX版とゲームボーイ版がある。

※…AC版の発売日

4人同時プレイ可能なアクションシューティング

ガントレット



日本とアメリカの文化の違いが出た





シリーズ作品	
ガントレットII	AC
ガントレット・レジェンド	AC・PS・DC
ガントレット・ダークレガシー	AC・PS2
Gauntlet: Seven Sorrows	PS2・XB



ウォリアー・ヴァルキリー・ウィザード・エルフといったファンタジー世界の住人が主人公の本作はATARIが開発したアクションシューティング。よく勘違いされるが、RPGの要素は一切無くストーリーも特に存在しない。

最大の特徴は4人同時プレイが可能なことで、アップライト型の専用筐体は（ナムコが輸入・販売していた）その後『クライムファイターズ』や『リングの王者』といったコナミの4人同時プレイ作品に流用されている。本作は本来多人数でワイワイ楽しむのが目的のゲームであり、アメリカでは見ず知らずの他人がプレイしているところへ途中参加するのが割と普通であった。また、無限にプレイ可能なゲームだが、1コインで長く遊べるようには設計されておらず、コイン投入によるライフ回復が前提のゲームでもある。敵は画面を覆い尽くすほどに大量に湧き出し、プレイヤーは多少の被弾は問題にせずゴリゴリ進んでいく。そんな大味なゲームのはずであった。

しかし、これが日本で稼働すると全く異なるゲーム性を発揮するのだから驚きである。多人数プレイは形骸化しもちろん乱入的な途中参加などあるわけもない。その代わりにシステムを突き詰めていき、1コインで開店から閉店までプレイするような強者が現れたのである。本来であれば高インカムを期待できるゲームが、求道的なプレイヤーの前には形無しになってしまったのだ。

どちらが正しいなどということは一概には言えないが、日本では本作がオペレーターから不評であったのは間違いない。そのため、続編は日本には輸入されず、先にも述べたように筐体はコナミのゲームに流用されるようになったのである。



DATA ガントレット

メーカー／ATARI
発売日／1986年2月

※：AC版の発売日

定価／—円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード：AC（アーケード）、PC、MD、PS2、Xbox、GB、GBA

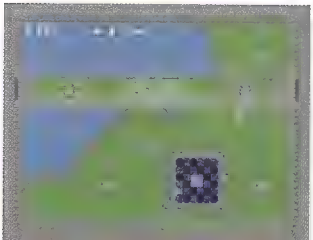
海外では様々なハードに移植されているが、日本で発売されたものは少ない。メガドライブ版は移植度は良好だがプレミアが付いている。

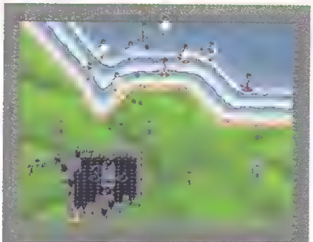
シューティング＋パズル＝シミュレーション

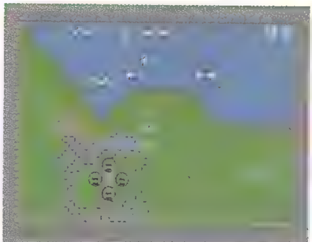
ランパート



海外では対戦が盛ん


配置パートでは城の場所を決め、その城壁の中に砲台を設置する。この際、城壁に囲まれた面積が大きいほど砲台を多く置ける。


戦闘パートでは照準カーソルを動かして敵船を攻撃する。1度に発射できる弾数は砲台の数によるため、砲台が多ければ有利に戦える。


修復パートでは提供されるブロックを使って城壁の修復を行う。ここで城を囲いきれなかった場合はゲームオーバーとなる。

これまでに紹介してきたゲームよりもさらにジャンル分けがしにくい本作『ランパート』。シューティングとパズルの要素に戦略性が加わり、さらに対戦型であるのだから、そのジャンルは絞りにくい。ちなみに日本ではシミュレーションゲームに分類されがちだが、アメリカでは分類はハッキリしない。

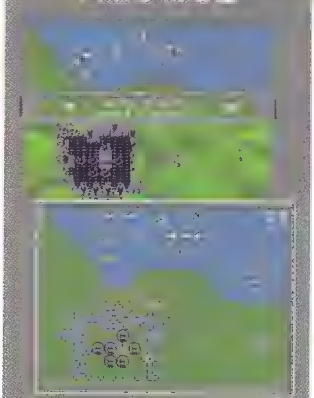
本作の目的は城を外敵から守ること。ゲームタイトルの『ランパート』とは城壁のことであり、本作では非常に大切な役割を果たす。日本では普通のテーブル筐体で稼働していたが、アメリカでは3人同時プレイ可能なアップライト筐体で、トラックボールによる操作のものも存在した。

ゲームは3つのパートに分かれており、戦闘パートではシューティング要素が、修復パートではパズル要素が必要になる。また、ゲーム全体としては戦略が重要になっており、何れが欠けても強くはなれない。最もCPU戦のみであればそこまでの戦略性は必要ないが対人戦、特に3人対戦では駆け引きも大切な要素。1人が突出して有利になると他の2人から狙い撃ちにされるため、勝ちすぎは避けなければならない。

ゲームの敗北条件は一定ターンで既定の条件を満たせなかった場合と、最低1つの城を城壁で囲めなかった場合（主に後者）。そのため、特に1人用ではパズル能力が必要だが、敵戦車に邪魔され修復もままならない場合もある。早めに見切りを付けて他の城を囲う判断力も非常に重要になっている。



高度な戦略性


城壁内が狭すぎれば火力に欠け、広すぎれば修復しきれない。特に対人戦では修復しにくいように壁を壊す、修復しにくい場所を自分で破壊してしまうなど高度な駆け引きが要求される。

DATA ランパート

メーカー／ATARI
発売日／1991年4月※

定価／—円

ダウンロード販売

[illegible]	未配信
[illegible]	未配信
[illegible]	未配信

対応ハード

AC　FC　PS2　GB

PS2版は『[illegible]USA ミッドウェイアーケードトレジャーズ』に収録されている。前ページの『ガントレット』も遊べてお得だが、中古価格は高い。

※…AC版の発売日

音楽とシューティングゲームの融合

オトッキー



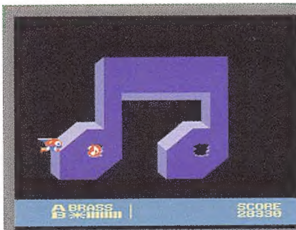
プレイヤー皆が作曲家になれる



自機から発射されるヨーヨー状の弾で敵を倒しつつ音符を回収していく。ショットを撃った際の音が楽器音になっているのが特徴的だ。



アイテムを取れば楽器が変わり、ショットの性質と音が変化する。また、敵にぶつかるとショットが小さくなっていく。



音符を一定数回収すると巨大音符とのボス戦となる。ここではボスの穴に音符を入れていき、全ての音符がなくなればクリアとなる。

ファミコンソフトの中でも極めて異質なゲーム性を持った『オトッキー』はディスクシステム用のゲーム。開発の中心人物は音楽と映像を組み合わせたメディアアートの第一人者である岩井俊雄氏。氏は本作の後にも『びっくりマウス』(PS2)、『エレクトロプランクトン』(DS)といった個性的なゲームを制作している。

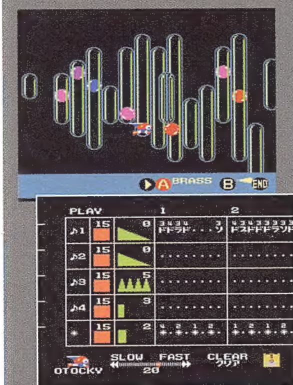
ゲームのタイトルでもある「音」が本作のテーマであり、シューティングでありながら音楽を楽しめるゲームになっている。自機からはヨーヨーのように往復する弾が発射されるのだが、それに合わせて楽器の音がする。適当にボタンを連打するだけで、まるで音ゲーをプレイしているような感覚になるのだ。さらに自然とBGMに合わせて弾を撃つようになり、自分がBGMをアレンジしているような錯覚に陥る。こうなるともう本作の虜である。ゲーム自体はそこまで難しくはないため、次第に音楽に夢中になってくるのだ。

B.G.M MODEでは敵も出現しないため思う存分音が楽しめ、さらに楽器の切り替えもプレイヤーの自由になっている。MUSIC MAKERでは作曲も可能になっているが、これはもはやシューティングゲームとはいえないものである。

ボス戦があるなど当時のシューティングゲームの流行りを取り入れようとしていた節があるが、どうせなら楽器を増やし音の違いを明確にするなど音方向にこだわって欲しかったところ。やや中途半端なゲームに終わっているのは残念である。



ゲーム以外のモード



写真上のB.G.M MODEは楽器を自由に変更でき、自由に音を楽しめるモード。そしてMUSIC MAKERでは自分で鳴らしたメロディを記録でき、それをもとに作曲もできる。

DATA オトッキー

メーカー/アスキー
発売日/1987年3月27日

定価/3500円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

他のハードには移植されていない。また、続編の予定がエンディングからうかがえるが実現しなかった。中古ソフトの価格は安めである。

OLD GAMERS HISTORY
Vol.9
シューティングゲーム 全盛期編

発　行　日　2016年3月31日　初版第1刷

発　行　所　株式会社メディアパル
〒162-0813
東京都新宿区東五軒町6-21
TEL.03-5261-1171　FAX.03-3235-4645

発　行　人　小宮 秀之

編集協力　須藤 浩章　加藤 一　押村 明夫

デザイン　和数奇 泰人　GARM

印刷・製本　株式会社 光邦

ISBN978-4-89610-158-4

参考文献

『ゲーメスト』	新声社
『それは『ポン』から始まった』	赤木真澄・アミューズメント通信社
『アーケードTVゲームリスト』	赤木真澄・アミューズメント通信社
『セガ・コンシューマー・ヒストリー』	エンタープレイン
『新・電子立国4 ビデオゲーム・巨富の攻防』	相田洋・NHK出版
The Encyclopedia of Arcade Video Games	
The International Arcade Museum	
ARCADE HISTORY	
ARCADE GEAR	
GAMEFAQS	

TO BE CONTINUED

OLD GAMERS HISTORY Vol.10
シューティングゲーム円熟期編

★掲載予定ゲーム

ザ グレイト ラグタイムショー・ファイナル スターフォース・超兄貴・ウルフファング・ソニックウィングス・鋼鉄帝国・達人王・超時空要塞マクロス
バツグン・スターフォックス・レイフォース・極上パロディウス・ダライアス外伝・ストライカーズ 1945・バトルガレッガ・魔法大作戦・戦国エース
ビューポイント・サンダーフォースIV・ずんずん教の野望・ガンバード・ライデンファイターズ・蒼穹紅蓮隊・レイディアントシルバーガン・首領蜂



ISBN978-4-89610-158-4
C0076 ¥1200E

定価: 本体1,200円 +税

9784896101584

1920076012006

メディアパル

ダライアス
飛翔鮫
スーパーリアルダーウィン
ワンダープラネット
サイコニクス·オスカー
エクスターミネーション
オペレーションウルフ
究極タイガー
ジェミニウイング
ラビオレプス
A-JAX
魂斗羅
R-TYPE
Mr.ヘリの大冒険
ドラゴンスピリット
アフターバーナーⅡ
SDI
1943 ミッドウェイ海戦
ギャラガ'88
バトランティス
ヘクター'87
空中要塞 エアーフォートレス
とびだせ大作戦
アタックアニマル学園
グラディウス 2
グラディウスⅡ GOFERの野望
サンダークロス
餓流禍
ツインイーグル
イメージファイト
スクランブルスピリッツ
ロストワールド
TATSUJIN
ギャラクシーフォースⅡ
アトミックロボキッド
Dr.トッペル探検隊
P-47 THE FREEDOM FIGHTER
スカイソルジャー
シルクワーム
中華大仙
オーダイン
爆突機銃艇
アレスタ
パロディウス タコは地球を救う
ガーディック外伝
天聖龍
ドラゴンブリード
グラディウスⅢ 伝説から神話へ
Xマルチプライ
エリア88
ナイトストライカー
ダライアスⅡ
大旋風
ファイティングホーク

鮫!鮫!鮫!
インセクターX
デンジャラスシード
フェリオス
ブラストオフ
飛鳥&飛鳥
はにい いんざ すかい
神武伝承
ガンヘッド
バトルエース
ディープブルー·海底神話
サンダーフォースⅡ MD
コズミックイプシロン
キャプテンED
スペースマンボウ
空牙
トライゴン
雷電
ドラゴンセイバー
エアバスター
ピストル大名の冒険
宇宙戦艦ゴモラ
パロディウスだ! 神話からお笑いへ
エアデュエル
U.S.NAVY
スカイスマッシャー
阿修羅ブラスター
アウトゾーン
USAAF ムスタング
ガンナック
暴れん坊天狗
パラノイア
サイバーコア
スーパースターソルジャー
バーニングエンジェル
ダウンロード
バイオレント·ソルジャー
バルンバ
ファイナルブラスター
武者アレスタ
サンダーフォースⅢ
XDR
サンダークロスⅡ
出たな!! ツインビー
アクロバットミッション
ガンフロンティア
メタルブラック
ゼクセクス
ソルバルウ
タンクフォース
スターブレード
サンダードラゴン
コットン
雷牙

レゾン
ヴィマナ
ブラックハート
サンダーブラス
ストライクファイ
ジノーグ
オーバーライド
マジカルチェイ
オルディネス
ファイナルソルジ
精霊戦士スプリ
エルディス
はなたーかだか!
パワーゲイト
ハイパーゾーン
クライシスフォー
クォース
ガントレット
ランパート
オトッキー